GB: LE BOOM AMIGA®

PREMIER JOURNAL FRANCAIS DEDIE A L'ORDINATEUR A....

A-news

TOUT POUR A....®

NEC PLUS ULTRA

INTERCEPTOR

Votre Amiga® s'envole

Image originale créée sur Amiga par Claude Andreotto

Juillet 1988 No.4

M 4584 - 4 - 15,00 F

3794584015006 00040

Suisse: 4.50 Canada: 4.95

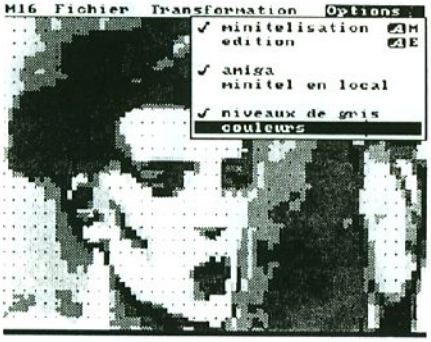
UN PORTABLE AMIGA?

LE CUPERTINO NEWSLETTER et LES GOUROUS

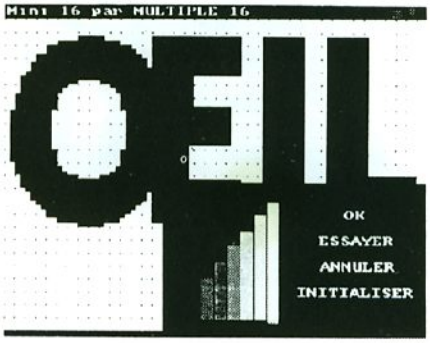
Fiche Technique.....MINI 16

Notre rubrique "Fiche Technique" donne les informations communiquées par les sociétés annonçant des produits nouveaux, mais ne saurait être confondue avec les essais de logiciels

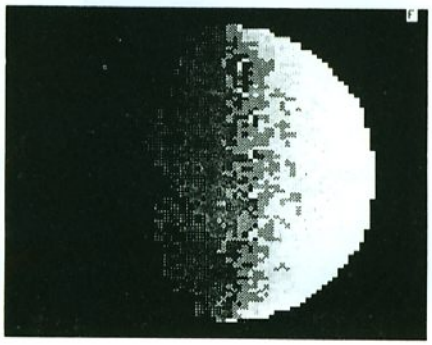
Mini 16 est un logiciel télématique de Multiple 16, 66 rue de l'Egalité, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél (1)45-66-68-00. Prix du logiciel : 9 900F



LA CARTE
A partir d'une image digitalisée.



LE DOSAGE DES ÉPICES
Réglage des niveaux de gris.



DÎNER AU CLAIR DE LUNE
Une minute trente de travail.

LES SPÉCIALITÉS DE LA MAISON
Combinaison de sources possibles.

Mini 16 est un générateur de pages Minitel professionel qui utilise pleinement les capacités graphiques de l'Amiga. Il transforme une image Amiga (digitalisation ou graphisme concue à l'aide d'un outil graphique Amiga) en image vidéotex. Le résultat est en permanence affiché sur le moniteur, évitant la visualisation systématique sur le Minitel, et permettant de désigner avec la souris les caractères et blocs graphiques Minitel.

Effacements/Récupération :
La vitesse d'affichage n'est limitée que par la norme vidéotex. L'utilisateur ajoute directement des effacements (d'écran, de lignes en montant ou descendant...) ou tout code vidéotex qu'il souhaite. Les centres serveurs récupèrent les images par un programme de capture ou par l'intermédiaire d'une disquette 5,25".

Réglage niveaux de gris :
A l'aide de huit curseurs (1 par couleur vidéotex) l'utilisateur intervient sur la correspondence couleurs réelles-couleurs vidéotex. Il peut ainsi mettre en valeur un détail, travailler sur une photo dont le contraste n'est pas idéal, supprimer certaines couleurs. Le fonction *zoom* permet de choisir une partie de l'image et transformer sa taille et sa position dans l'écran.

Editeur :
L'éditeur integré au logiciel permet de corriger des détails gênants (rectifier une courbe par exemple), voire de rajouter du graphisme à une image après sa transformation. On peut modifier les couleurs, modifier indépendamment un bloc (sixième de caractère), jouer avec joint-disjoint.

Visualisation :
On voit à volonté l'image originale, l'image vidéotex en couleurs ou niveaux de gris sur l'Amiga, et le résultat sur un Minitel.

EDITO

Nos excuses pour le léger retard de parution d'**A-News** le mois dernier. Nous avons reçu une lettre recommandée de Commodore-France nous interdisant d'utiliser les mots **Amiga, Workbench, Kickstart** et **Commodore** sur notre première page. Ayant déjà imprimé notre couverture nous avons été obligés de sur-imprimer des blocs noirs sur les mots offensifs. Michel, notre conducteur offset, ne s'est toujours pas remis de l'expérience désagréable d'avoir à spolier son travail...

Pas de vacances pour *A-News* cet été. Nous nous souvenons du "vide d'août" d'informations informatiques. Nous serons donc en kiosque le mois prochain.

Ce mois-ci il y a deux nouvelles rubriques - **CLI pour Amigadebutant,** et **Assembleur**. Les trois équipes de notre journal - *A-News, les Gourous*, et *Giorgio Cupertino* - ont pris note de la demande de davantage d'informations pour néophytes. **Patrick Conconi** de Genève remplira ce rôle pour *A-News*.

Pour l'Assembleur, c'est **Little Zeus in 1988** qui a accepté le défi d'écrire une rubrique concernant ce sujet. Pas facile de contenter tout le monde. Mais rien n'est encore définitivement décidé et vos suggestions seront les bienvenues.

Nous sommes dorénavant disponibles en kiosque en **Suisse,** au **Luxembourg,** et au **Canada**. Les lecteurs dans ces pays qui ne trouvent pas A-News chez leur libraire habituel sont invités a conseiller à ce dernier de placer une commande regulière chez le distributeur central. En **Belgique**, nous ne sommes pas en librairie, mais la distribution est assurée par ***Media Lem***, de Boussu (tél 065/77.07.81).

A bientôt sur les plages avec *A-News*.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Digiview et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS....4-6
CLI POUR AMIGADEBUTANT....7
LE COIN C....8-9
AMIGA + MIDI - MERCI EMILE!....10
ECRAN PAL OU NTSC?....11
ESSAI COMPLET CAO-3D....12-13
L'ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS....14-15
EDITO DES GOUROUS....16
COMPTABILITE AGEPI....16-17
EXPRESS PAINT 2.0....17
INTERCEPTOR....18
CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER 12 pages....19
AMIGA DEVELOPERS' CONFERENCE
RAY TRACING POUR TOUS....23
AMIGADOS....24
OLDIES BUT GOLDIES....25
FLASH....26
LEATHERNECK....27
JEUX MADE IN FRANCE....28-29
FILTRE RVB ELECTRONIQUE....29
TERRAMEX - SOLUTION COMPLETE....30
BUBBLE BOBBLE....30
DOMAINE PUBLIC....31-32
THE DIRECTOR....33
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS....34
EXTENSION MEMOIRE MICRON....35
DELUXE PHOTO LAB....35

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46. Editeur et Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc.

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Commodore-France ne baisse pas le prix public de l'Amiga comme ses partenaires en Grande Bretagne et Allemagne, mais il fait un effort en réduisant le **prix de revendeur** de 10% - une difference d'environ 700F pour un ensemble A500/moniteur 1084. Au revendeur de décider s'il transmet la baisse (en tout ou en partie) à ses clients.

* * *

Selon le journal américain **INFO**, un **Amiga portable** est sous développement par Dynamac, une société qui fabrique des portables Macintosh.

Info affirme que Commodore, enthousiaste, a proposé de construire des cartes spécialement adaptées pour la machine, qui seraient basées sur l'A500. Mais rien n'est encore décidé pour l'écran et la configuration finale (disque dur, lecteurs floppy, mémoire etc). Dynamac refuse tout commentaire sur le projet. Son Mac portable se vend pour 25000F.

* * *

New Horizons allait un peu vite en disant à Giorgio que **Prowrite 2** était déjà traduit en français. Les traducteurs, **Kimatek**, de 73 rue Léon Boyer, 37000 Tours, nous informent que la traduction se termine ces jours-ci (manuel et dictionnaire), mais que la distribution du produit fini ne débutera pas avant un mois ou six semaines. Kimatek? Ils sont traducteurs, éditeurs, distributeurs, développeurs... omnivores, qwahhh. A part Prowrite, ils ont aussi repris Maxiplan de l'ancien distributeur, Vaugeois Electronique de Tours.

* * *

Il y a une nouvelle boutique Amiga à Paris - **MAD**, 42 rue Lamartine dans le 9ème. Quand on sait que A-News voulait dire AmigaNews on peut supposer que MAD veut dire MonAmigaDarling. Le patron est Didier, ex-spécialiste amiga de chez A.M.I.E. Il propose un ensemble PAO sur place (A2000 équipé de trois méga, Professional Page, DpaintII, imprimante laser postscript, etc) au prix de 250 FHT l'heure. Chez MAD le client a le droit de se tromper - mais seulement entre un A500 et un A2000. Il peut échanger son 500 contre un .2000 jusqu'à une semaine après l'achat de la première machine...

* * *

Nous avons reçu un newsletter de l'**Amiga Fun Club** - très bien présenté, 21 pages unifaces pleines d'articles intéressants (Digi-Paint, Deluxe Paint II, comparaison Amiga-ST, Page Flipper, Page Setter, Roadwars, Faery Tale, Trucs, Top 20, etc.).

Le Fun Club, c'est:

- une assistance personnalisée aux membres (pour la programmation, l'utilisation de logiciels)
- une organisation de contacts entre membres, par exemple les programmeurs
- l'accès à une logithèque de logiciels du domaine public
- des achats de groupe, prix spéciaux - second lecteur FD 200 à 1150F, moniteur haute persistance à 3900F..
- le journal, l'Amigazine, bimensuel

Le prix annuel de cotisation est 130F. L'adresse : Amiga Fun Club, Reiniche Laurent, rue du coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

* * *

Workbench 1.3 est en retard - on parle d'un problème avec le nouveau sympathique environnement CLI - mais vu la complexité de l'opération ce n'est point étonnant. En attendant, on commence à se rendre compte des performances du nouveau **FastFileSystem (FFS)** pour disques durs. *DPaint se charge en moins de deux secondes!* Le FFS fonction avec tous les disques durs existants, mais un reformattage est nécessaire pour disques durs sous l'AmigaDOS normal. Cela fait deux heures de travail avec un logiciel de sauvegarde tel Quarterback. Une autre amélioration du DOS 1.3, l'autoboot, se trouve dans le Kickstart et ne sera disponible aux possesseurs de A500 et A2000 sans changer de ROM.

En revanche, les heureux millistes vont pouvoir utiliser cette fonction en chargeant Kickstart 1.3 à partir d'une disquette.. Autoboot permet le démarrage de l'Amiga non seulement d'un disque dur mais aussi de n'importe lequel device Amiga, y compris un lecteur autre que df0: et même un "recoverable ramdisk", disque virtuel en mémoire qui ne perd pas ses données pendant une re-initialisation. Les contrôleurs de disque dur existants ne reconaissent malheureusement pas l'autoboot sans changement de leurs ROMS. Mais de nouveaux contrôleurs ne tarderont pas à sortir, y compris l'A2090A de Commodore.

Autre facteur : Le FFS travaille à une telle vitesse que, selon des spécialistes chez Commodore-USA les interfaces disques durs non-DMA (Direct Memory Accès) risquent d'être débordés (moins rapides). Tous les contrôleurs, DMA ou non, seront beaucoup plus rapides avec FFS, mais les vraies cartes DMA ont la potentialité d'aller plus que trois fois plus vite que les autres. Parmi les cartes DMA on compte l'A2090, l'Overdrive et l'ASDG. Dans le futur AmigaDOS version 1.4 l'FFS sera en ROM et fonctionnera avec les lecteurs "floppy", augmentant leur vitesse d'environ quatre fois.

* * *

Electronic Arts annonce que **DPaint III** sortira avant la fin de l'année.

* * *

Les premiers logiciels multi-tâches **IBM** adaptés à OS/2 sont disponibles en France. On peut lancer plusieurs programmes à la fois ou exécuter différentes tâches en même temps à l'intérieur d'un programme - comme sur Amiga. Mais la première version d'OS/2 est dépourvue d'interface graphique, et ses logiciels ont **triste mine**. Pour le graphisme sur IBM il faudra attendre le Windows Presentation Manager prévu (en français) pour l'année prochaine.

* * *

Upgrade Editions attend toujours l'arrivée de **Publishing Partner Professional**, logiciel américain de PAO pour Amiga et Atari ST. La date de sortie annoncée pour la version ST est septembre (en janvier c'était mars), et pour la version Amiga l'attente sera encore plus longue...le fin de l'année?

* * *

VU EN ANGLETERRE **(Commodore Show, June 3-5)**

Grande nouvelle du Show - **Commodore-GB diminue de 1000F le prix de l'Amiga 500.** Ce changement suit de près une HAUSSE de 1000F annoncée par Atari sur le 520ST. Résultat : les deux ordinateurs sont au même prix (£399, ou environ 4000F). Un employé Commodore disait en se frottant les mains : "Maintenant il faudrait vraiment être cinglé pour choisir un ST". (En Allemagne l'A500 est vendu dans certains magasins aux alentours de 3500F, et au Show de Londres nous avons vu des A500 vendus pour ce même prix.)

* * *

Un **sondage** de 100 revendeurs britanniques (et ce AVANT la réduction de prix) révèle que l'Amiga se vend maintenant aussi bien que son rival l'Atari ST. Selon "Amiga Computing", la demande pour l'Amiga augmentait d'un facteur de trois dans le dernier mois. Dans le riche

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS - METRO LOUVRE
TEL 40/20/01/20 - TELEX 218 328
Demonstration sur rendez-vous — Les prix sont TTC

GAMME AMIGA

AMIGA 500	4690
AMIGA 500 Couleur	7490
AMIGA 2000	11590
AMIGA 2000 Couleur	15299
AMIGA 2000/20	21500
AMIGA 2000 XT	26790

CONFIGURATIONS

AMIGA 500 Coueur, Genlock PAL/Composite	9490
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3"1/2, Visual Aural	10990
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA, Extension 2 MEGA	18900
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3"1/2, Photon Paint, Imprimante Couleur Star CLC 10	11490

ces prix sont T.T.C.,valables en France, pour réglement comptant, jusqu'au 30 juillet. Il ne sont cumulables avec aucune autre remise

EXCLUSIVITES

GEN LOCK PAL COMPOSITE A8802 — 4400
Indispensable pour toute application video. Incrustation à l'ecran du signal AMIGA avec un signal vidéo externe. Sort un signal PAL-Composite directement exploitable sur bande vidéo. Ne necessite pas de codeur.

EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA
- A500 — 6490
- A1000 — 6690

Possibilité de chainer jusqu'à 4 extensions sur la même unité centrale (8 Megas supplementaires). Fournies avec alimentation indépendante.

DISQUE DUR 20 MEGA
- A500 — 6990
- A1000 — 7290

LECTEUR 10 MEGA — N.C.

SUBSISTEM
- A500 — 2990
- A1000 — 3290

Boitier qui accepte 2 cartes d'extension pour A2000, un lecteur interne et une sortie disque dur. Auto-alimenté, il se positionne sous l'unité centrale et n'occupe aucun slot d'extension.

VISUAL AURAL — 2490
Système interactif images-musique: une musique en entrée provoque des effets paramètrables sur les images à l'écran.

IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020 — 16485
Enfin la possibilité d'obtenir des sorties papier ou transparent de qualité professionnelle sur AMIGA

CARTE 68020/68882 25 MHZ — 18900

PERIPHERIQUES

Lecteur Cumana 3"1/2	1890
Lecteur NEC 3"1/2	1490
Lecteur Cumana 5"1/4	2450
Lecteur Interne A2000	1650
Lecteur 10 MEGA Supra	N.C.
Moniteur Commodore A1084	3290
Moniteur H.R. A2080	4490
Kit Disque Dur A2000	7104
Disque Dur 20 Mega A500	6990
Disque Dur 20 Mega A1000	7290
Extension 2 MEGA A2000	3546
Extensions 2 MEGA A500	6490
Extensions 2 MEGA A1000	6490
Extension 512 K A500	1096

Carte XT A 2000	5681
Co-processeur 68020-68882	18900
Subsystem A500	2990
Subsistem A1000	3290
Tablette Graphique A4	4650
Tablette Graphique A3	8500
Table Traçante A3 ROLAND 880	9900
Table Traçante A3 ROLAND 990	16900
Table Traçante A2 DPX 3200	50701
Table Traçante A1 DPX 3300	60723
Table Traçante A0 GRX 400	73532
Digiview (A1000)	1990

Digiview (A500-A2000)	2290
Filtre Digitalisation DG 88	2690
Digitaliseur Diapos Fotovix	24666
Statif Digitalisation	1290
Statif avec Spots	1990
Camera Pulnix CCD HR	9775
Objectif 16mm	690
Zoom	3105
Gen Lock Pal/Composite A8802	4400
Gen Lock GST 1000	15400
Encodeur PAL	2620
Interface MIDI	549
Visual Aural	2490

LA CREME DES LOGIGICIELS AMIGA

une selection de nos meilleurs produits

GRAPHISME - VIDEO

Aegis Animator	790
Aegis Impact	590
Animate	1450
Butcher	339
De Luxe Paint 2	990
De Luxe Video	989
Digipaint	480
Director	650
Express Paint	690
Page Flipper	390
Photon Paint	790
Pixmate	490
Pro Video	1490
Sculpt 3D	890
Silver	1690
TV Show	750
TV Text	750
Videoscape	1090
Videotitler	1090

MUSIQUE

Aegis Sonix	540
Audiomaster	440
De Luxe Music C.S.	798
Keyboard Control Sequencer	1890
Pro Midi Studio	1590
Sound Sampler	990

PROGRAMMATION

Lattice C	1590
Manx Aztec C	2490
MCC Assembleur	678
MCC Lisp	1490
MCC Pascal	949
MCC Shell	489
MCC Toolkit	388

BUREAUTIQUE

Professional Page	1990
Excellence!	1990
Publisher Plus	690
Pro Write 2.0	N.C.
Superbase	950
Superbase Pro	2490
V.I.P.	1190
Vizawrite	1450

IMPRIMANTES

Star LC 10	2490
Star LC 10 Couleur	2990
NEC P 2200	4317
Star NB 24/10	5990
Star NB 24/15	8490
Xerox 4020 Jet Encre Couleur	16485
Laser ATARI SLM 804	14173
Laser Postscript AST	35461

LIVRES

Hardware Reference	270
Introduction au système AMIGA	270
Intuition Reference Manual	270
ROM Kernel Librairies	406
AMIGA ROM Kernel: Refer.	270
Trucs et Astuces sur AMIGA	149
Bien Debuter sur AMIGA	149

Expeditions en France et à l'étranger dès reception de commande, contactez nous pour disponibilité en stock

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

sud-est et le Midlands deux Amiga sont vendus pour chaque ST. Un revendeur à Bath qui ne vendait que des ST il y a quelques mois disait que dorénavant les deux machines sont maintenant au même niveau de vente. La raison de la progression Amiga? "Superior sound and graphics" disent les revendeurs.

* * *

Quelques détails supplémentaires à propos du futur **A2024 moniteur haute-résolution** de Commodore : Il exige 1 méga de mémoire, mais fonction avec les trois modèles de l'Amiga. Sur écran PAL les trois résolutions disponibles sont 640 x 256 et 640 x 512 non-entrelacé et 1008 x 1024, avec quatre nuances de gris. Un patch pour Workbench permettrait à beaucoup de logiciels existants de fonctionner avec le moniteur. L'affichage maximum est de 126 colonnes et 128 lignes. L'Enhanced Chip Set (ECS - voir A-News No3) attendu avant la fin de l'année permettra deux modes écran supplémentaires pour l'Amiga, 320 x 512 et 640 x 512 non-entrelacé. Mais l'utilisation de ces modes exigera un moniteur bisync spécial, le futur A1950.

* * *

Progressive Peripherals prépare une interface **Amiga/Appletalk** qui permettra de brancher l'Amiga sur les ordinateurs Macintosh et d'utiliser leurs périphériques....

* * *

Savez-vous que le plus grand acheteur mondial de **circuits mémoire** DRAM est... Commodore (IBM est fabriquant, non acheteur).Un représentant Commodore m'informait au Show que ceci explique l'imperturbabilité de CBM devant l'insuffisance actuelle de production mondiale de RAM chips. Commodore place ses commandes deux ans avant livraison, et son approvisionnement continue quasi-normalement (au prix contractuel).

* * *

LAURENT à LONDRES :

Dieu que le métier de journaliste peut être difficile !!!

Je vous explique, durant le weekend du 4 au 5 juin se tenait à Londres une exposition sur l'Amiga. En fait c'était même "l'official Commodore exposition". Mission, couvrir la manifestation et en extraire la substantifique moelle pour vous chers lecteurs. Jusque là, pas de problème. Cependant, chemin faisant et au hasard des divers stands, je tombe sur **LE PROGRAMME** : celui dont tout le petit monde Amiga attendait la sortie ces derniers temps. **Interceptor**, le simulateur de vol le plus bestialement génial qu'il m'ait été donné de voir !!! Alors là je sortis, d'un coup, d'un seul, ma carte bancaire préférée et hop, une signature et 169FF plus tard j'étais contaminé. Et il faut que je quitte ce jeu génial pour taper mon compte rendu de l'expo. Dur dur la vie....

Puisqu'il le faut, la voici donc cette expo. . La première chose que l'on remarquait en entrant dans le hall d'exposition était la foule. L'Amiga attire de plus en plus de monde. Cela est d'ailleurs confirmé par le fait que pas moins de **trois nouvelles revues** consacrées à notre chère machine ont vu le jour en Angleterre. *(Ed: ils ont tous le mot "Amiga" dans le titre, les veinards)*. L'exposition étant elle même organisée par la maison d'édition de l'une de ces revues, Database Publications.

Beaucoup de fabricants proposent maintenant des extensions à des prix intéressants. Ainsi Cumana, pionnier des producteurs parrallèles de lecteur 3" va avoir à faire face à une concurrence fournie. Power Computing propose un lecteur pour 760FF et ce n'était pas le plus avantageux...Robtek vendait un **disque dur** 30 méga pour 500, 1000 ou 2000 au prix "show" de 4500F (prix normale 5200F).

Les **digitaliseurs sonores** se démocratisent eux aussi. Eidersoft a annoncé un nouveau produit à grand renfort de décibels, Pro Sound. Ce programme tient à la fois du digitaliseur et du sequenceur. Très impressionant, d'autant que le prix avec le digitaliseur devrait se situer autour du millier de francs. La même maison nous a par la même occasion dévoilé une partie de ses projets, une carte pour disques durs compatibles avec l'autoboot de Kickstart 1.3. Vite vite messieurs..

Toujours dans le domaine de la digitalisation mais **vidéo** cette fois. Les digitaliseurs ou plus exactement les 'frame grabber' ne se comptent plus. Digipix, Live! et autre Perfect Vision fleurissaient sur tous les écrans. Les performances sont assez fantastiques. Imaginez un écran découpé en six carrés où trois caméras distilleraient leurs images au rythme d'une par seconde ! Avec toutes ces belles images disponibles, les fabricants de genlock s'en donnent à coeur joie. L'Amiga est en train de se tailler une solide réputation dans le mode de la production vidéo et pour l'aider dans cette voix, **Arladne Software**, les auteurs entre autre du livre 'Kickstart Guide to Amiga' présentaient un boitier assez sympathique. Vous rassemblez un genlock et l'électronique de contrôle pour un magnétoscope professionnel U-Matic ou d'un lecteur de vidéo disque, vous interfacez ceci avec un Amiga, vous liez le tout avec un programme de contrôle bien pensé et vous obtenez le cocktail d'Ariadne Software. Très, mais alors TRES impressionnant. On peut saccader, ralentir, accélérer, revenir en arrière etc... Vous contrôlez le tout à l'aide de la souris et d'un tableau de bord style Soundscape mais bien plus orienté vidéo et effets spéciaux. En fait la seule nouvauté marquante du show.

Signalons aussi la naissance d'une nouvelle maison d'édition de programmes de jeux. **Mandarin** se propose en effet de fournir des jeux de qualité sur Amiga. Leur premier produit, Time and Magic, s'il est bien réalisé ne présente pas le caractère foudroyant d'Interceptor. A ce sujet, je vous quitte : un Mig 29 vient de m'accrocher au radar...

* * *

Discovery Software annonce **"Virus Infection Protection"**, un logiciel de "vaccination" contre les virus. Il multitâche, et travaille en six langages, le français compris. Date de sortie prévue : juillet. Prix : $50.

CORRESPONDANCE

Cher A-News,

Je pense avoir "contracté un virus" sur un Amiga 2000. Les symptômes sont divers mais essentiellement perte de contrôle de l'écran (5 à 6 minutes après hot-boot) et impossibilité de formater des disquettes! Sans compter la perte de quelques originaux qui utilisaient les boot tracks comme moyen de sécurité. Avez-vous des idées sur la façon de s'en debarasser"? Car cette saleté ne semble pas détruite par un cold boot. Peut-être réside t-il dans la mémoire horloge? Comment y accéder?

Jacques Duquesne, Londres.

(Ed: Voir les Gourous qui proposent un anti-virus-horloge sur leur disquette Gourou No2)

Messieurs,

Recevez mes très vifs encouragements pour votre revue, et surtout gardez cet esprit simple et clair qui fait votre attrait, sans "blabla" inutile. J'aimerais aussi remercier personnellement Giorgio et sa femme pour la patience et la gentillesse dans leurs réponses écrites et téléphoniques. C'est assez rare pour mériter d'être mentionné.

Gabriel Leravat, Saint-Yan.

CLI POUR AMIGADEBUTANT

Je me présente: je m'appelle Patrick, je suis SUISSE et je vais tenir une rubrique destinée à ceux d'entre vous qui ne savent pas se servir du CLI (Command Line Interface) ou AMIGADOS.

L'AMIGADOS est plus précisement le nom sous lequel l'on désigne l'ensemble des commandes du **CLI**. Cette rubrique vous est destinée, donc si vous avez un problème que vous n'arrivez pas à résoudre, il vous suffira de m'écrire à l'adresse se trouvant en fin d'article. Je me ferai une joie de vous répondre par courrier personnel pour ceux d'entre vous qui poseraient des questions qui n'entreraient pas dans les limites de cette rubrique, et par l'intermédiaire de **A-NEWS** pour les autres.

Pour commencer, à quoi sert le CLI ? Le **CLI** a pour fonction de permettre la gestion des fichiers (par fichier l'on désigne tous les programmes, textes et images), de lancer des applications et des routines de gestions ou autres.
Comment lancer **CLI**... En principe, il doit se trouver dans le tiroir SYSTEM de la disquette WORKBENCH. Si il n'y est pas, lancer PREFERENCES et mettre l'option CLI du premier tableau sur ON.
Les commandes principales:
"DIR" permet de visualiser le répertoire de la disquette
"DFO:" désigne le lecteur de disque d'origine de votre AMIGA
"DF1:" désigne le deuxième lecteur
"DF2" le troisième
"DHO:" désigne le disque dur
"DIR DF1:" donne le répertoire du deuxième lecteur
"LIST" est presque équivalent à "DIR" mais donne en plus la taille, la date et l'heure à laquelle il a été écrit sur la disquette.
Quand vous demandez un répertoire par la commande "DIR", à coté de certains noms, apparait le symbole (Dir) qui signifie que le nom en question est un tiroir dans lequel se trouve, soit d'autres tiroirs, soit des fichiers programmes ou autres.
"DIR -nom du tiroir-" donne le répertoire de ce qui se trouve dans ce tiroir.
"DIR OPT A" permet d'afficher le contenu complet de la disquette, l'option A indique au CLI de lire aussi dans les tiroirs.
Le CLI permet aussi de lancer un programme en frappant simplement son nom. "PREFERENCES" lance le programme PREFERENCES depuis le CLI.
Une remarque quand même (je peux aussi me permettre d'en faire de temps à autre) quand un programme est lancé depuis le CLI, tant que le programme n'est pas terminé, le CLI n'exécutera pas vos commandes, par contre les commandes qui auront été tappées pendant l'exécution du programme seronts exécutées dés que le programme sera terminé. Mais, (astuce), une autre commande permet de lancer un programme sans perdre la main sur le CLI.
"RUN -nom du programme-" ouvre une nouvelle fenêtre CLI et exécute le programme associé à cette commande, intéressant non!
Ma rubrique touche à sa fin, mais avant de vous quitter, je dois quand même vous indiquer le moyen de fermer cette fenêtre CLI, qui occupe de la place. Bien sur, vous pouvez à l'aide de la souris la rétrécir et la mettre dans un coin, mais le plus simple est de tapper la commande "ENDCLI" qui ferme la fenêtre et libère de l'espace mémoire. Dans les rubriques suivante, je vous apprendrais (si vous le voulez bien) comment mettre le CLI en RAM:, installer un clavier au démarrage, installer un DRIVERS d'imprimante,travailler avec l'éditeur ED, copier, effacer, utiliser d'autres types de caractères et: un STARTUP-SEQUENCE de première classe...
AMIGAMUSEZ-VOUS BIEN

Ecrire à : CONCONI Patrick 36 av. LUSERNA
1203 GENEVE
SUISSE

N'oubliez pas: ETRANGER donc affranchissez correctement...

DEMOS DEMOS DEMOS DEMOS DEMOS

BAB MICRO
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

20 F / Disk
supports DF/DD et port compris

[] 001 - Slide show 1
[] 002 - Slide show 2
[] 003 - Demo 'le chat'
[] 004 - Demos Jongleur - kananhkas
[] 005 - Probe sequence
[] 006 - Demos Videoscape 3D
[] 007 - Demos RGB / FOCUS
[] 008 - Animation CAR demo
[] 009 - Demo de THE PROJECTOR
[] 010 - Demo de INTERCEPTOR
[] 011 - Demo de KING OF CHICAGO
[] 012 - Demo PING PONG
[] 013 - Demo NEW TEK Disk 01
[] 014 - Demo NEW TEK Disk 02
[] 015 - Demo Le Basquetteur
[] 016 - Digit' I just can't wait - Disk 01
[] 017 - Digit' I just can't wait - Disk 02
[] 018 - Slide show Defender
[] 019 - DATA SONIX Disk 01
[] 020 - DATA SONIX Disk 02
[] 021 - DATA SONIX Disk 03
[] 022 - DATA SONIX Disk 04
[] 023 - DATA SONIX Disk 05
[] 024 - DATA SONIX Disk 06
[] 025 - Digit' Dire Straits
[] 026 - Digit' GENESIS Land of...
[] 027 - NASA slide show
[] 028 - Demo MAX HEADROOM
[] 029 - Demo 36-15 DEEP
[] 030 - images HAM (Amiga 7)
[] 031 - MAC VIEW + Ray tracing
[] 032 - Demo du jeu CAPONE
[] 033 - No Fastmem memory Boot
[] 034 - Musique We are the robots
[] 035 - Digit' DEPECHE MODE
[] 036 - Demo PORNO ANIME
[] 037 - Slide show NONO
[] 038 - Slide SAMANTHA FOX
[] 039 - Slide RAY TRACING
[] 040 - Demo TECH TECH
[] 041 - Bodean's Beauty Nude 01
[] 042 - Bodean's Beauty Nude 10
[] 043 - Burundy Black Music -disk 1-
[] 044 - Burundy Black Music -disk 2-
[] 045 - Digit' BAD
[] 046 - Digit' JUDA PRIEST disk 1
[] 047 - Digit' JUDA PRIEST disk 2
[] 048 - Slide show HORROR
[] 049 - Slide show STAR WARS
[] 050 - Slide THE IMPRESSIONIST
[] 051 - FANTASY SHOW images HAM
[] 052 - Slide show CAMEL TROPHY
[] 053 - Util. BOOTBENCH 3
[] 054 - NAGEL Slide show
[] 055 - AMIGAMAGIC (super !)
[] 056 - Digit' STAR WARS / GLORIA...
[] 057 - Demo MARYLIN / Spinner II
[] 058 - Demo GARFIELD II
[] 059 - SERRES Cartoons
[] 060 - DATA SONIX 07
[] 061 - Slide HAM.SHOW II (X)
[] 062 - Slide PORNO SHOW 4
[] 063 - GAGS (Super...)
[] 064 - MONDO ANIMATION - 1 Méga -
[] 065 - Digit' F.G.T.H
[] 066 - Demo SUPER SHOCK
[] 067 - Digit' FLESH FOR FANTASY
[] 068 - Digit' MIAMI VICE Disk 1
[] 069 - Digit' MIAMI VICE Disk 2
[] 070 - Digit' MIAMI VICE Disk 3
[] 071 - Digit' MIAMI VICE Disk 4
[] 072 - Digit' Walk this Way
[] 073 - Slide Show SCULPT 3D
[] 074 - Demo Commodore US BKDC Disk 1
[] 075 - Demo Commodore US BKDC Disk 2
[] 076 - Demo Commodore US BKDC Disk 3
[] 077 - Slide show THE WARRIOR
[] 078 - SUPER SLIDE
[] 079 - DATA SONIX 8 - REMIX - 1 MG
[] 080 - Animation SPACE MOVIE 1 Mg (superbe)
[] 081 - Demo The Director : APPART

Je commande _____ disquettes
Je joins un chèque de F _____
NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____

Salut à vous, bande de masochistes définitifs. Puisque le premier article n'a pas réussi à detruire votre entrain à comprendre la programmation en C, on repart.
Néanmoins, et sans briser le continuum spatio-temporel, nous avons decidé de faire légèrement évoluer notre rubrique. Dorénavant, on sépare l'initiation au C du **CHORIZO KID** des bidouilles éclairées de **ROMEO RAPIDO**. Comme me le disait récement Igor BOGDANOFF " le language C est, je crois, à mi chemin entre la pensée de LOVECRAFT et le Paris-Dakar : c'est une grande aventure qui fait peur a l'aube du XXIe siècle ".Accrochez vous au canard, je lache le manche !

EL YETI

INITIATION AU C : en voiture Simone !

Ave.
Nous voici donc réunis dans une bafouille à la gloire du C. Encore une tentative socio-culturelle d'apprentissage du C où l'on ne va rien comprendre vous dites vous. Que neni, que neni renchérissai-je ! Car devant vos petits yeux ébahis, vous avez le premier journal vous proposant un méthode **interactive**. Qu'est ce qu'il déblatère l'autre piment vous demandez vous. (Il faut dire qu'est ce que vous parlez mal)
Donc à la suite de chaque article,ceux d'entre vous qui savent écrire pourront, moyennant 2,20F et une visite chez monsieur PTT, nous faire par de leur avis : pourriez vous aller moins vite, donner plus d'exemples, continuez comme ça, je comprends pas, vos programmes y tourment pas sur mon Amstrad, ...
Enfin je rappellerai qu'il s'agit d'une initiation, donc vous pour qui le C n'a plus de secret, passez directement à l'article suivant.
Le C donc :
Le C possède, comme la pluspart des langages, des mots clés réservés que voici :
auto, break, case, char, continue, default, do, double, else, enum, extern, float, for, goto, if, int, long, register, return, short, sizeof, static, struct, typedef, switch, unsigned, void, while.
Vous qui parlez Basic comme moi le Latin, vous notez des visages connus (if,for,goto). Ces mots clés sont les instructions reconnues par le C. Le role de chacun d'eux sera bien sur expliqué en détail.
Vous notez également qu'il y a peu d'instruction et en particulier aucune instruction d'affichage; en effet le C possède en plus de ses quelques mots clés, de nombreuse fonctions (plus de 500) permettant de gérer le système Amiga (cela va de l'affichage, au dessin, en passant par la gestion du lecteur de disquette, souris, ...).
Bon, accrochez vos ceintures j'envoie un exemple :

```
#include <stdio.h>
float pi=3.14,
g_en_vie,c;
void main() {
c=10.0;
printf("Entrez la hauteur du cylindre : ");
scanf("%f",&g_en_vie);
printf("La surface du cylindre est : %f",
2*(g_en_vie+2*pi*c));
}
```

Etonnant non ? Vous le sauvez, vous le compilez (voir ANews n°2) et hop ça marche.
Explications du numéro réalisé, rappelons le, sans trucages: Un programme C comprend donc les déclarations des bibliothèques utilisées;
les déclarations des variables du programme;
une suite de fonctions dont une principale **main**;
Comme vous le savez maintenant si vous dormiez pas quelques lignes plus haut, de nombreuses *instructions* C sont en réalité des fonctions prédéfinies. Ces fonctions sont rangées par bibliothèque sur la disquette du compilateur. Il

va donc falloir quand vous utiliserez ces fonctions *inclure* le nom de la bibliothèque utilisée. Une de celles les plus utilisée est la bibliothèque stdio.h (standard input output) dans laquelle les fonctions d'entrée-sortie sont définies (affichage à l'écran, lecture de caractères, ...). Il est à noter que les fichiers bibliothèque sont terminés par **.h** .
Donc ici on commence par #include <stdio.h>.
Ensuite il faut définir toutes les variables utilisées dans le programme (à la différence du Basic par exemple).
Définir une variable consiste à définir son type, c'est à dire si elle est entière, réelle, caractère, ..., puis à donner son nom, enfin vous pouvez lui donner une valeur initiale.
Dans notre programme on utilise trois nombres réels. On voit tout de suite que l'on peut regrouper les variables de même type dans une seule déclaration : on commence par donner le type (ici **float** (réel)), puis on donne la liste des varibles réelles séparées par une virgule. On définit donc pi en lui affectant la valeur 3.14, puis on définit deux autres variables *flottantes* c et g_en_vie (une variable est n'importe quelle chaîne de caractères alphabétiques a-z, A-Z, plus le souligné "_"). Vous notez également qu'en C on peut couper une ligne et la continuer à la ligne suivante.
Vient ensuite le programme principal toujours défini dans la fonction
void main() {
programme
}
Que fait notre programme : il affecte 10.0 à c, affiche une demande grace à la fonction d'affichage **printf("*texte*");** puis lit la valeur entrée au clavier grace à la fonction de lecture **scanf("%*type_var*",&*nom_var*);** où type de la variable est **f** pour les floats et **d** pour les entiers (**int**) et *nom_var* est le nom de la variable que vous voulez affecter.
Enfin on affiche le résultat du calcul : dans le *texte* d'un **printf** on peut afficher la valeur des variables; pour cela il suffit d'intercaler dans le texte des *%type_var* où l'on veut qu'ils soient affichés et d'ajouter aprés le " fermant la liste des variables ou les calculs à afficher. Ici en fin de texte on veut afficher la valeur du calcul du périmétre, valeur réelle, donc **%f**, puis aprés le deuxième " on écrit le calcul dont le résultat sera affiché.
En résumé on a :
printf("*texte %type_var1 texte %type_var2...*",var1,var2,..);
var pouvant être des noms de varibles ou des calculs entre des variables.

Voilà pour cette semaine. Ne vous inquiétez pas on reviendra en détail sur tous ces points, mais il était bon de commencer par un petit exemple pour pouvoir frimer dans les salons mondains.
Salut,joyeuse pâques et lavez vous bien derrière les oreilles.

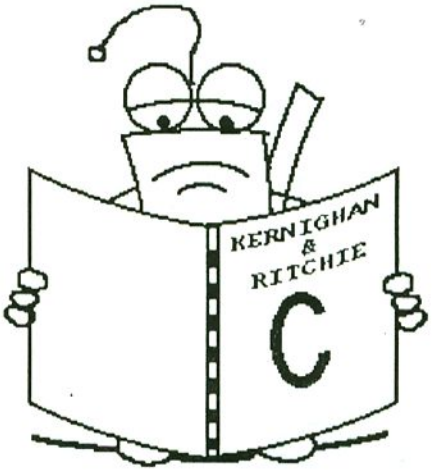
Chorizo Kid.

C DU SERIEUX : Pilotez votre lecteur de disquette.

Grace au programme d'édition de secteur DISQUE.C que nous vous proposons ce mois ci, vous allez pouvoir travailler directement sur les disquettes. Si vous avez bien compris son fonctionnement vous pouvez même vous ecrire un copieur (attention il faut formater les pistes avant d'écrire dessus). Il est à noter que ce programme ne fait pas les sommes de contrôle des blocks, c'est juste un exemple pour vous familiariser avec le pilotage du disque, il est donc inutilisable pour modifier un programme sur disque (avis aux bidouilleurs de disquettes !) à moins de le modifier pour qu'il fasse les sommes de contrôle.

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/ports.h>
#include <exec/libraries.h>
#include <exec/io.h>
#include <exec/devices.h>
#include <devices/trackdisk.h>
#include <stdio.h>

#define BLOCKSIZE 512 /* taille des blocks
sur le disque */
#define NUMHEADS 2  /* nombre de têtes de
lecture */
#define ON 1
#define OFF 0


struct MsgPort *diskport; /* pointeur vers le port
d'E/S */
struct IOStdReq *diskreq; /* pointeur vers la
requette */
unsigned char diskbuffer[BLOCKSIZE*22]; /*
buffer de 22 blocks soit une piste pour lire,
écrire et formater */

void Affiche(){
/* affiche le contennu d'un block en ASCII */
int i;
for(i=0;i<BLOCKSIZE;i++){
if((i%64)==0)putc('\n',stdout);
/* saut de ligne tout les 64 caractères */
if(diskbuffer[i]>32)
putc(diskbuffer[i],stdout);
else putc('.',stdout);
```

```
} /* affichage des caractères affichables */
putc('£n',stdout);
}
void DoInputOutput(cyl,sec,hd) /* demande d'E/S */
SHORT cyl,sec,hd; /* piste, secteur, tête */
{
long offset;
diskreq->io_Data=(APTR)diskbuffer;
/* pointeur sur le buffer d'E/S */
offset=TD_SECTOR*(sec + NUMSECS *hd+ NUMSECS
*
NUMHEADS *cyl);
/* calcul de l'offset ( décalage à partir du block 0 ) */
diskreq->io_Offset=offset;
DoIO(diskreq); /* effectue la requette */
}
void Motor(onoff) /* motor on ou off */
int onoff; /* onoff = 1 -> on, = 0 -> off */
{
diskreq->io_Length=onoff;
diskreq->io_Command=TD_MOTOR;
DoIO(diskreq);
}
void main()
{
int i,piste,block,secteur,tete,erreur;
char commande,c;

diskport=(struct MsgPort *)CreatePort(0,0);
/* création du port d'E/S pour le driver disque */
diskreq=(struct IOStdReq *)
CreateStdIO(diskport,sizeof(struct IOStdReq));
/* création et initialisation de la requette d'E/S */
OpenDevice(TD_NAME,0,diskreq,0);
/* ouverture du trackdisk device c.a.d le driver disque */

while(1) {
printf(
"Commande r(ead) w(rite) f(ormat) e(dit) q(uit) ->");
scanf("%c",&commande);
getchar();
if(commande=='r' || commande=='w' || commande=='f')
Motor( ON ); /* enclenche le moteur si r, w ou f */
switch(commande) {
case 'f':
for(i=0;i<512;i++) diskbuffer[i]=0;
/* initialise le buffer */
diskreq->io_Length=BLOCKSIZE*2*11;
/* longeur à formater */
diskreq->io_Command=TD_FORMAT;
/* mode formatage */
break;
case 'r':
diskreq->io_Length=BLOCKSIZE;
/* longeur à lire, = un block */
diskreq->io_Command=CMD_READ;
/* mode lecture */
break;
case 'w':
Motor( ON );
diskreq->io_Length=BLOCKSIZE;
diskreq->io_Command=CMD_WRITE;
break;
case 'e':
printf("N° de l'octet ( 0..511 ) ->");
scanf("%d",&i);
getchar();
if( i<0 || i>511 ){
printf("Mauvais N° d'octet\n");break;}
while( (c=getchar()) != '\n') diskbuffer[i++]=c;
break;
case 'q':
CloseDevice(diskreq);
DeleteExtIO(diskreq,sizeof(struct IOExtTD));
DeletePort(diskport);
exit(0);
/* fermer device, désallouer port, requette et sortir */
}
switch(commande){
case 'r': case 'w':
printf("N° du block ( 0..1759 ) ->");
scanf("%d",&block);
getchar();
if ( block<0 || block>1759 ){
Motor( OFF );
printf("Mauvais N° de block\n"); break;}
piste=block/22;
secteur=(block%22)%11;
tete=(block%22)/11;
/* Calcul N° piste, secteur et tête */
DoInputOutput(piste, secteur, tete);
if(commande=='r') Affiche();
/* Affichage du block si mode lecture */
break;
case 'f':
printf("N° de la piste à formater( 0..79 ) ->");
scanf("%d",&piste);
getchar();
if ( piste<0 || piste>79 ){
Motor( OFF );
printf("Mauvais N° de piste\n"); break;}
DoInputOutput(piste,0,0);
}
erreur=diskreq->io_Error;
```



Y'A PAS BEAUCOUP D'IMAGES !

```
commande!='e' && erreur!=0 )
printf("Erreur N° %d\n",erreur);
/* retour du N° d'erreur si erreur */
if(commande != 'e')Motor( OFF );/* arrete le moteur */
}
```

}Le programme est convivial et il n'a donc pas besoin d'explications particulières. Pour le lancer tapez DISQUE puis à l'affichage du menu Commande... inserez le disque sur lequel vous voulez travailler dans l'unité 0. Attention si vous faites des ecritures ou des formatages sur un disque protegé en ecriture le programme a des réactions bizares, un programme complet gérant les erreurs aurrait été trop long et n'aurrait pas apporté grand chose, je vous laisse le soin de le modifier en conséquence.
Codes d'erreur : 21 block non formaté.
27 impossible de lire le block.
28 disque protégé en ecriture.
29 pas de disque dans le lecteur.
C_tassé pour ce mois ci.
See you soon.

ROMEO RAPIDO

Pour tous renseignements sur la rubrique (remarques, suggestions, critiques, insultes, idées, listings ou autres)

écrivez à :

A-NEWS , Le coin C, 24500 Eymet.

Nous repondrons à votre courrier dans cette rubrique et dans la mesure de la place disponible, aussi soyez patient.

Amiga + Midi : Merci Emile

par Frank Vroegop

Bonne nouvelle pour les Amiga afficionados pòssesseurs d'instruments midi : Un "sequencer midi recorder" digne de ce nom est enfin disponible pour l'Amiga.

Il s'agit du **Keyboard Controlled Sequencer** du **Dr T** - 48 pistes, 128 séquences, 16 songs et environ 110 000 notes (pour 1 méga).

Emile Tobenfeld (le Docteur T en question) n'est pas un inconnu dans le monde de la MAO. Il a développé ses premiers logiciels sur l'antique C§', puis sur Mac, ST, et enfin Amiga.

Aujourd'hui le Docteur Emile n'est plus seul à opérer; Dr T est devenu une entreprise qui propose toute une gamme de produits Midi. A part les "sequencers-midi recorders" et "éditeurs de partitions", il existe une vingtaine d'éditeurs de sons (pour les synthétiseurs Roland JX8P, D50, MT32; Ensoniq ESQ; Oberheim Matrix 6; Casio CZ et Akai S900). Malheureusement, ces logiciels ne sont pas encore tous disponibles. Vite Emile!... Vite!

En attendant l'invasion, commençons par regarder (et écouter) de plus près le KCS V1.6, premier midi recorder professionnel disponible pour Amiga.

Le KCS comporte trois modes de fonctionnement :

- le Track mode est un enregistreur 48 pistes type "magnétophone" (temps réel et pas à pas)

- l'Open mode esentiellement destiné à gérer des séquences permet aussi l'enregistrement. C'est la partie la plus intéressante et la plus complexe du KCS.

- Le "Song mode" est une méthode de construction classique : enchaînement des séquences construites à l'aide des deux autres modes (avec répétitions, transpositions, changements de tempo, etc.)

Dans le Track Mode vous pouvez commencer l'enregistrement d'une séquence à partir de votre clavier Midi : appuyez sur F10 pour finir l'enregistrement de la première piste (avec la fonction ALIGN, l'enregistrement se terminera automatiquement sur une mesure complète) et enclenchez directement l'enregistrement de la piste 2.

Chaque fois que la séquence boucle, vous pouvez enregistrer sur une nouvelle piste tout en écoutant le playback de ce que vous venez de jouer ("looping et overdubbing").

Vous pourrez ainsi empiler jusqu'à 48 pistes, le KCS indiquant automatiquement le canal midi qu'il reçoit sur chaque piste. La durée de la première piste détermine la durée de la sequence (donc de l'ensemble des pistes).

Il vous est donc possible d'enregistrer piste par piste et canal midi par canal midi (même le système exclusif) à partir de votre clavier de commande sans vous arrêter, si :

-votre clavier peut transmettre sur tous les canaux midi;

-les autres instruments midi sont réglés sur les bons canaux midi de réception;

-le KCS est en mode MERGE.

Le Track Mode permet plusieurs interventions très rapides :

-mute (offset des pistes en temps réel)

-solo (pour n'écouter qu'une seule piste)

-punch-in/punch-out (pour réenregistrer une partie)

-echo midi

-merge

-cue

-quantification

-etc..

Track Mode Edit permet d'éditer (eh oui!) n'importe quel nombre de notes ou de mesures de la séquence, piste par piste.

Pour modifier une piste, le KCS propose toute une série d'options, à la manière d'un traitement de texte musical:

-couper
-copier
-coller
-remplacer
-mélanger
-auto-correction
-transposition
-crescendos
-decrescendos
-modification des notes (hauteur, vélocité, durée, canal midi, etc)

Très pratique pour la Section Rythmique, vous pouvez nommer "Drum Channel" les pistes que vous ne désirez pas voir modifiées lors d'une transposition globale dans "Open Mode" ou "Song Mode".

La fonction "All tracks to sequence" vous permet de copier l'ensemble de vos pistes dans une séquence, et de pénétrer l'"Open Mode".

Vous disposerez alors des mêmes possibilités d'édition et de modifications que dans "Track Mode Edit". Mais, cette fois, vous interviendrez sur l'ENSEMBLE des pistes (et non plus piste par piste).

En créant une "séquence" de contrôle" il est possible de faire jouer plusieurs séquences en même temps sans les éditer ni faire des montages complexes.

Cette méthode permet de commander des démarrages décalés, des bouclages différents, des enchaînements, etc., et d'obtenir des combinaisons insensées!

A n'importe quel moment, le KCS permet des copies de piste à piste, de piste(s) à sequence, de séquence à pistes, de song à séquence et de song à pistes.

Toutes les informations venant d'un autre sequencer (ou tout autre instrument midi) peuvent être séparées ("demerge") canal midi par canal midi sur les pistes du Track Mode.

En résumé, vous enregistrez donc plusieurs séquences piste par piste dans le "Track Mode". Vous les gérez dans l'"Open Mode", et vous les enchainez dans le "Song Mode" avec la possibilité d'édition et de modification à n'importe quel endroit.

Cependant rien ne vous oblige à travailler de cette façon car l'intérêt du KCS réside en la possibilité de jongler entre les trois modes, et d'élaborer sa propre méthode de travail.

Malheureusement, sa présentation peu attractive rend le logiciel difficile d'accès et demande un minimum de connaissances en "Midi". De plus, la notice en anglais n'est pas faite pour faciliter les choses.

Ne comptez donc pas sur le look du KCS pour vous en mettre plein la vue : les tableaux sont bourrés de textes; absence totale d'icônes ou de fenêtres - il y a suffisamment de programmes sur Amiga pour épater la galerie...non?

Ce logiciel est résolument professionel, très rapide, très puissant et efficace à 100% (une fois le mode d'emploi assimilé!).

Une Conclusion... en deux mots?
MERCI, EMILE!
Il ne reste plus qu'à attendre l'arrivée de l'éditeur de partitions THE COPYIST III dont les fichiers sont compatibles avec ceux du KCS et vive le multitasking sur Amiga.

La gamme Dr T, toutes machines confondues, est importée par Numéra. Le KCS V1.6 sur Amiga est actuellement disponible chez Imaco/Infomanie pour moins de 1900F (avec peut-être, en prime, une notice en français si vous venez de ma part).

Séquencez, séquencez, il en restera toujours quelque chose.

FRANK VROEGOP

P.S. Encore merci Docteur.

COMMENT SAVOIR SI ON A AFFAIRE A UN ECRAN PAL OU NTSC ?

par C. VASSALLO

Il y a peu, j'ai eu la surprise désagréable de ne pas pouvoir faire fonctionner correctement sur ma machine des programmes écrits par d'autres amateurs français : ceux-ci ont travaillé sur une machine PAL alors que je reste résolument fidèle à mon Amiga 1000, un des premiers de l'espèce en France, affichage NTSC. Ce problème ne m'avait jamais tracassé outre mesure jusqu'ici, peut-être parce que je savais que mes programmes NTSC pouvaient passer sur une machine PAL - moyennant un léger aplatissement. Mais me voici victime et c'est intolérable.

Signe du destin : le sujet vient juste d'être évoqué dans l'avant-dernier numéro de "The Amigan Apprentice & Journeyman", une "NewsLetter" particulièrement copieuse éditée par Dick BARNES, PO Box 411, HATTERAS, NC 27943 (USA). Ca doit faire partie des informations fournies aux initiés, dont je ne fais pas partie. Alors oyez ! Si vous rêvez à la gloire sur le marché américain, et plus encore si vous tenez à ce que je puisse profiter de vos programmes, prenez note! En revanche, je promets que mes futurs programmes rempliront vos écrans PAL jusqu'à la dernière ligne.

L'information se tire lors de l'ouverture de la librairie graphique.

D'après The Amigan, si l'instruction (en C) **GfxBase = (struct GfxBase *)OpenLibrary("graphics.library",33);** réussit, on peut avoir quelques bons tuyaux :

GfxBase->DisplayFlags indique NTSC, PAL, GENLOC et bien d'autres choses

GfxBase->NormalDisplayRows donne le nombre normal de lignes (200/256)

GfxBase->NormalDisplayColumns donne le nombre normal de colonnes (640)

Toutes ces variables se retrouvent dans des fichiers "include.h" ad hoc. Les deux derniers nombres donnent le format "normal" de l'écran Workbench. C'est actuellement 256x640 (PAL) ou 200x640 (NTSC) mais il n'est pas interdit que d'autres formats puissent un jour apparaître.

Problème trivial : je fais pas de C, tout juste un peu d'assembleur. Bah! Il suffit de remplacer les fichiers "include.h" par les "include.i" que vous trouverez sur tout assembleur qui se (vous ?) respecte. Le malheur est que le Macro-Assembleur Metacomco (le produit OFFICIEL) que j'ai acquis il y a 10 mois ne contient manifestement pas les fichiers "include" mentionnés par The Amigan (notamment pas de include/proto/...), que je ne sais toujours pas déchiffrer la variable DisplayFlag et que je n'ai pas trouvé trace des variables NormalDisplayRows ou NormalDisplayColumns dans le fichier gfxbase.i que je possède. Toujours le problème de l'information récente réservée aux initiés ?

Ces variables devant bien se trouver quelque part dans la structure GfxBase, j'ai farfouillé et j'ai trouvé un $00C80280 (200 x 640 en hexa) qui me font dire que NormalDisplayRows et NormalDisplayColumns sont respectivement à l'adresse $D8 et $DA par rapport à GfxBase. J'en ai profité pour écrire le petit programme en Basic+Assembleur suivant . La partie en assembleur se contente d'ouvrir la librairie graphique, de lire le nombre de lignes puis de refermer la librairie.

```
REM - Selon la valeur renvoyée par la routine "affichage", vous avez
REM - affaire à un écran PAL (256 lignes) ou NTSC (200 lignes). Agissez
REM - en conséquence pour vos fenêtres et votre affichage de texte !
REM - (24 lignes de texte seulement en NTSC, 31 en PAL).
CALL affichage(n%)
PRINT "Nombre de ligne normal = ",n%
IF n%=200 THEN PRINT "Affichage NTSC"
IF n%=256 THEN PRINT "Affichage PAL"
IF n%<>200 AND n%<>256 THEN PRINT "Bizarre !"
REM - cette réponse "bizarre" s'obtient si on essaie ce programme avec le
REM - Kickstart 1.1 . Elle ne devrait pas avoir lieu avec les versions plus
REM - récentes du système d'exploitation
END
SUB affichage(NbLigne%) STATIC
DIM pal%(30)
FOR i = 0 TO 30 : READ pal%(i) : NEXT i

NbLigne%=0
ecr&=VARPTR(pal%(0))
CALL ecr&(VARPTR(NbLigne%))
DATA &H246F, &H0004, &H4280, &H2C79, &H0000, &H0004, &H43FA, &H001E
DATA &H4EAE, &HFE68, &H4A80, &H6700, &H0012, &H2040, &HD1FC, &H0000
DATA &H00D8, &H3490, &H2240, &H4EAE, &HFE62, &H4E75, &H6772, &H6170
DATA &H6869, &H6373, &H2E6C, &H6962, &H7261, &H7279, &H0000
END SUB
```


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne vous garantit vous en donne - (Sauf Promo bien sûr !) PLUS

CHANGEZ D'ORDINATEUR AMIE RACHETE Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

— 50 % SUR IMPRIMANTE* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
* sauf laser
** de plus de 5000 F

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

MANETTE		PROTECTION		RANGEMENT	
QUICK SHOT 1	50	Pour Amstrad		Boitier plastique	
QUICK SHOT 2	60	Atari - Commodore		10 DISK 3" 1/2	35
QUICK SHOT		+ Housse Toile Plas.		10 DISK 5" 1/4	45
TURBO	135	CLAVIER	70	Avec serrure	
SMITCH JOY	145	MONIT MONO	80	40 DISK 3" 1/2	90
SPEED KING	130	MONIT COUL	90	50 DISK 3" 1/2	90
PRO 5000	155	IMPRIMANTE	80	80 DISK 3" 1/2	125
PROFESSIONNAL	149	MONIT + U.C	140	100 DISK 5" 1/4	125
TERMINATOR	159	+ Capot Clavier	150		

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 18 F l'unité

3"1/2 SF DD 8,90 F l'unité 850 F le 100 3"1/2 DF DD 10 F l'unité 900 par 100

DISQUETTES 5" 1/4 DF DD 4 F par 100 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES
INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR		CITIZEN		AMSTARD		DIVERS COULEUR	
NL 10	2650	120D	1850	DMP 3160	2290	OKIMAT 20	2490
LC 10	2890	LSP 10	2790	LQ 500	3990	MPS 1500	3390
NB 2410	5990	MSP 15	4590	DMP 4000	3990	JX 720	16500

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

COMMANDEZ
Par téléphone : 43.57.96.89
Par minitel : 3615 code AMIE

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE
à retourner à AMIE-AN, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon règlement par chèque
CCP :
CB N° Date de validité
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature

T 155

ESSAI COMPLET CAO-3D

CAO 3D est un programme de conception d'objets en 3 dimensions, créé par Mr Ribadeau Dumas et distribué par ERE Informatique . Il utilise les 3 plans de travail Y-Z, Z-X et X-Y répartis sur 3 fenêtres et offre le non-négligeable avantage d'être en français.

CAO travaille par assemblage de polygones irréguliers, les angles des polygones étant reliés par des lignes droites. Chaque polygone peut avoir au maximum 99 points ou angles, et au minimum 3 (triangle). CAO assemble ces polygones pour obtenir des volumes dans l'espace.

La présentation à l'écran est très ergonomique, et la manipulation des gadgets de création est simple et pratique. Les menus accessibles à la souris ne servent qu'à définir ses préférences ou lancer la gestion de fichiers.

Ce programme est protégé par le manuel et un mot clef est indispensable à la mise en route. Il vous est conseillé de faire une copie du programme avant de l'utiliser, mais quelque soit le programme de copie que vous utilisiez, utilisez l'option *VERIFY ON* du programme de copie, car nous avons eu de mauvaises expériences. Le manuel est très pauvre en exemples, et se contente de dévoiler l'essentiel. Malgré cela il est relativement clair.

L'Impression

Avec CAO 3D, vous pouvez imprimer soit avec une imprimante à matrice, soit avec une table traçante. Il est dommage que CAO 3D ne dessine pas en faces cachées avec une table traçante. CAO 3D vous fera une copie d'écran. Il est donc possible d'obtenir 4 vues simultanées d'un objet en plusieurs tailles de dessins, du 1/8 au maximum des possibilités de votre imprimante ou table traçante.

L'Affichage à l'écran

CAO 3D reconnaît les chips PAL ou NTSC et se configure automatiquement à votre appareil. Il peut afficher deux résolutions, 640*256 ou 640*512 en mode haute résolution PAL et 640*200 et 640*400 en NTSC. Le choix du nombre de couleurs se fait au lancement du programme, et il n'est plus possible d'en changer par la suite. Si vous n'avez pas de préférences, la valeur par défaut est 8 couleurs. La présentation à l'écran est très ergonomique malgré quelques lacunes. 4 fenêtres remplissent l'écran, les trois vues normales en dessin 3D, et une vue en perspective avec un réglage de profondeur des fuyantes pouvant être réglées par l'ascenseur du zoom après avoir choisi l'option perspective dans le menu Préférences.

Chaque fenêtre a en bas à gauche un gadget de mise en plein écran de la fenêtre sélectionnée, gadget qui à la forme d'un P tourné de 90 degrés sur la droite. Mais comme il n'est pas possible de travailler directement en plein écran, cette fonction ne sert que lorsque vous désirez faire une impression (CAO 3D imprime toujours l'écran).

L'option Plein écran des préférences supprime les gadgets de création et permet une impression sans les gadgets de création qui se trouvent de chaque côté de l'écran ainsi que certaines commandes directes : le *UNDO* qui efface la dernière facette créée, le *CLR* qui efface tout, le *DRS* qui redessine l'écran et le *CLS* qui efface l'écran mais laisse en mémoire ce que vous avez précédemment créé.

En haut à gauche il y a le traditionnel gadget de fermeture de la fenêtre CAO 3D représenté par un point à l'intérieur de deux carrés.

CAO 3D vous permet aussi de travailler avec une grille de saisie paramétrable dans les préférences du menu. Ceci permet de travailler agréablement.

L'option *noeuds* qui établit des connections entre des points rapprochés, est très pratique. Elle ne conserve qu'un seul point de liaison entre deux polygones utilisant un même point de positionnement. Huit types de traits à choix (continu, continu double, continu triple, pointillé, pointillé large, alterné point trait, pointillés espacés, traitillés). Seize couleurs à choix parmi 4096, réglables par les préférences du menu avec la palette : palette très rudimentaire, où il est difficile d'obtenir des nuances. La seule option est un dégradé de couleurs depuis l'une des couleurs choisie (la dernière couleur de la palette doit rester vive car elle sert à l'affichage des coordonnées).

Une des astuces de ce programme permet, quand l'on crée une facette contigue à une autre, de faire des noeuds (connection de plusieurs droites sur un seul point), ce qui permet de ne pas remplir inutilement la mémoire par des points de connection supperposés au même endroit.

Les outils de création

Le ***rectangle*** : positionnez votre souris sur une des fenêtres de l'écran; appuyez sur le bouton de gauche de la souris et tirez votre rectangle jusqu'à l'obtention de la taille voulue. Des pointillés vont apparaitre dans les deux autres fenêtres de conception, comme un dessinateur tire un trait sur sa feuille de dessin pour reporter son dessin. Il vous faudra positionner votre souris sur un des points du pointillé et cliquer dessus pour positionner votre rectangle : il prendra automatiquement forme dans les deux autres fenêtres.

La fonction disque permet de créer des cercles ou ellipses de plus ou moins grande taille!

La fonction polygone irrégulier permet de créer des polygones avec autant de points que vous le désirez (max.99). Il suffit de cliquer dans une des fenêtres sur les points désirés en formant obligatoirement votre polygone, puis de le positionner dans les autres fenêtres en cliquant sur les pointillés autant de fois que nécessaire pour déterminer le plan dans l'espace. Contrairement au rectangle, le plan n'est pas forcément perpendiculaire à l'une des fenêtres.

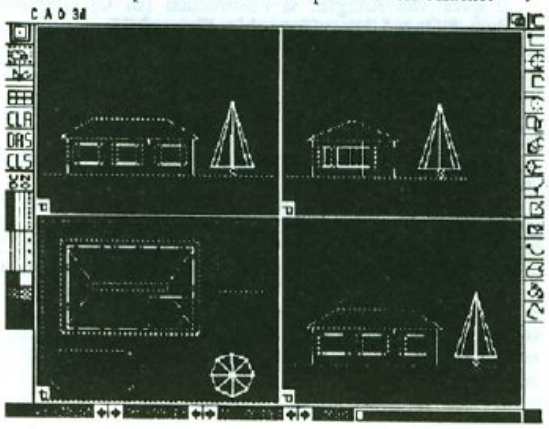
La fonction arc s'utilise conjointement avec la fonction *polygones*. Lorsque vous désirez obtenir un arc sur votre polygone pour arrondir votre forme, sélectionnez la fonction arc. Marquez le centre et tirez l'arc en appuyant de nouveau sur la touche gauche de la souris et relâchez-la une fois la fin de l'arc positionnée.

La duplication d'une facette s'obtient en sélectionnant le gadget *duplication*. Une des facettes de votre objet va se mettre à clignoter. Pour changer la facette clignotante, appuyez sur la touche de droite de la souris. Le clignotement change et passe à une autre facette. Cliquez une fois à gauche pour sélectionner cette facette et relâchez une fois la facette positionnée.

La connection de facettes se fait selon la même séquence que pour la duplication. Il suffit de sélectionner les deux facettes voulues et de cliquer une fois pour les lier. Attention avec les polygones complexes : des aberrations peuvent apparaître.

La fabrication de torres s'utilise conjointement avec les fonctions *rectangle, disque* ou *polygones*. Tracer la silhouette de votre objet, et vous aurez un objet circulaire dont la silhouette correspondra à votre dessin. La révolution se fait sur 360 degrés, il est dommage que le choix de l'angle de révolution ne soit pas laissé à l'utilisateur. Le nombres de points formant la révolution est défini par les préférences du menu.

Modifier la forme d'un polygone sur les points : Sur la barre de menu apparaissent 4 commandes dont deux sont réservées. *Tourner, copier* sont inutilisables; *déplacer* et *éliminer* sont accessibles. Même séquence de sélection que précédemment. Ensuite les points formant le polygone vont être plus gros et manipulables par la souris. Les déplacer et les relâcher



une fois la position voulue obtenue.

Sur une *facette* les quatre commandes sont possibles.

Sur un objet aussi, vous pourrez comme avec l'option *facette* déplacer votre objet, le dupliquer, le supprimer ou le tourner.

Déplacement du point de vue sur la fenêtre perspective : Il suffit de cliquer sur un point de la fenêtre et l'objet se redessine suivant un autre point de vue. Il faut de nombreux essais avant de trouver le bon point de vue, (et si vous avez un objet complexe qui prend du temps à être dessiné...). Un système indiquant le point de vue sur le curseur ou une assignation des touches du pavé numérique pour des déplacements sur les trois axes serait très utile et éviterait de longues manipulations. Vous pouvez préférer donner les coordonnées du point de vue dans les préférences du menu.

L'option *faces cachées*, ne se fait que sur la vue en perspective et suivant la complexité de l'objet, le calcul peut prendre de longues minutes voire une heure. Certaines aberrations peuvent se produire lors de l'affichage des faces cachées, mais deux outils de dessin 2D sont à disposition pour corriger les petites erreurs lors de facettes mal dessinées, soit un crayon et un utilitaire de remplissage.

Quatres points lumineux à intensité fixe peuvent être mis en place. Ils permettent d'obtenir des faces ombrées en faces cachées et suivant l'option sélectionnée on obtient des dégradés de couleurs ou des trames (pour les imprimantes noir-blanc) ou coloré suivant les couleurs choisies sur la palette. Il est aussi possible d'obtenir le surlignage de vos facettes : très pratique pour définir correctement la forme d'un objet. L'option *filaires* dessine en

faces cachées mais, seulement avec les arêtes des polygones, sur une table traçante. Les faces cachées restent visibles.

En bas à gauche de l'écran se trouvent les coordonnées X Y Z qui peuvent au choix indiquer des coordonnées absolues (position de votre souris dans la fenêtre) ou relatives (position de la souris par rapport au dernier point créé).

Les menus

Dans les ***Préférences***, l'option *Paramètres* permet de régler l'échelle de travail : l'écartement des points de la grille dans les trois plan de travail, le nombre de segments qui forment un torre et les disques, le point de vue de la fenêtre perspective avec les vecteurs X Z Y, la position des 4 points lumineux à intensité fixe.

Dans les ***Options*** vous passez d'une résolution à l'autre,à choix une Croix sur le curseur de la souris s'étendant d'un bord à l'autre de la fenêtre facilite le travail. *Dimensions* affiche les coordonnées relatives. *Coupe* permet d'obtenir un plan de coupe sur la première facette créée après la sélection de cette option. *Copier 3D* permet de recopier la fenêtre perspective dans l'une des autres fenêtres de travail.

Dans ***Animation*** vous pouvez lancer une animation à partir d'un script et ensuite, si elle vous convient, la sauvegarder sur disquette.

L'Animation

L'animation ne se fait que par un mouvement de caméra et la séquence doit être écrite dans un script où l'on décrit pour chaque image les mouvements ainsi que la position de la caméra et le zoom. Les objets sont fixes entre eux et deux mouvements d'objets différents sont impossibles. CAO 3D sauve ses images d'animation en *IFF* (Interchange File Format) ce qui permet de reprendre une image et de la retravailler avec *DeluxePaint* par exemple.

A mon avis, les possibilités d'animation de CAO 3D n'en font pas un programme d'animation performant ni agréable à utiliser. Par contre, le logiciel d'animation *ANIMATE 3D* peut aisément être utilisé pour des animations avec des dessins de votre cru créés par des programmes de dessins en 2D qui utilisent le format IFF.

En Conclusion

BIEN : Le concept général
La fabrication de torres
L'Utilisation de polygones irréguliers
Les coordonnées relatives
Les outils 2D pour les retouches
La grille de saisie
MOYEN : La palette
Le déplacement du point de vue en perspective
Les différents modes faces cachées (Erreurs fréquentes dans le calcul des faces)
Le mode d'emploi
L'impression sur table traçante sans faces cachées
NUL : La rapidité de dessin
De ne pas pouvoir travailler sur plein écran en création de facettes
Le système de protection adopté
L'animation
Le UNDO n'efface pas le dernier torre créé
MANQUE : Des touches assignées à des fonctions
Un ascenseur dans les fenêtres pour un positionnement plus agréable de l'objet dans les diverses fenêtres.
Un utilitaire permettant de modifier la taille d'un objet
Des volumes existants sur demande (cube, cône, tube, etc...
Le choix de l'angle de révolution dans la fabrication de torres

En résumé, CAO 3D est un programme facile d'emploi qui s'adresse surtout à ceux qui connaissent le dessin technique, un programme qui n'en est qu'à sa première version et qui avec l'adjonction et l'amélioration de certaines fonctions pourrait devenir une référence en matière de création d'objets 3D. Dans sa forme actuelle, vu la lenteur avec laquelle il dessine des objets de formes complexes, je ne pense pas que CAO 3D puisse servir à autre chose qu'à créer des formes simples ou logos devant être utilisées dans des logiciels 2D.

Un petit utilitaire contenu dans le C de la disquette programme appelé *CAO_TO_ASC* permet de transformer un fichier objet CAO en fichier ASCII, mais nous n'avons pas réussi à utiliser ce fichier dans un autre programme de 3D.

Un autre utilitaire *ASCII_TO_CAO* fait le contraire, ce qui permet d'éditer un objet avec *ED* et de le transformer pour être utilisable par CAO. (Prendre exemple sur un objet existant avec CAO_TO_ASCII ; aucun exemple dans le manuel)

Il semblerait que certaines extensions mémoires ne soient pas reconnues ou utilisées. Avec 2,5 méga et deux méga libres sur le Workbench CAO affiche "MANQUE DE MEMOIRE". CAO a tendance à se "planter" plus souvent que normal et certains bugs restent à découvrir par les concepteurs.

-CONCONI Patrick, BAUD François
Genève

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE
OUVERT JUILLET - AOUT
A.M.I.E.
Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES
A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2 4490
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084 6690
A 2000/S UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2 11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084 14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1084 22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084 26290
GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES
• LECTEUR INTERFACES
A 1010 - EXTERNE 3" 1/2 2090
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4 NC
A 2010 - INTERNE 3" 1/2 1690
DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 4400
DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200
DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG 7500
PC EMULATOR LECTEUR 5" 1/4 + BRIDGE BOARD A2088 5600
• EXTENSIONS MEMOIRE
A 501 (512 Ko INT. A500) 1095
A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) 3600
MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845
• GRAPHIQUES
TABLETTE EASYL / A500 6000
GRAHISCOPE II AMIGA 1690
TABLETTE CRP A4 4600
• AUDIO
PERFECT SOUND 1120
SOUND SAMPLER MIMETICS 1120
INTERFACE MIDI 580
PRO MIDI STUDIO N.C.
• VIDEO
DIGIVIEW 1995
CAMERA HV720 3350
OBJECTIF SCHNEIDER 950
ZOM COSMICAR 12,5/75 4450
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS 1839
(PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 3200
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV) 1390
CARTE VIDEO (A2032) PAL 790
GENDER CHANGER 290
GENLOCK A8600 NC
DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) 6000
• TELEMATIQUE
FLAMITEL EMULATEUR N.C.
MODEM DTL3000 6400
10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO AMIGA 500 + Moniteur 1084 + Extension 501 6990
PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE
AMIGADOS MANUEL FRANÇAIS 190
AMIGADOS REFERENCE 149
AMIGAWORLD 39
AMAZING COMPUTING 39
ROMKERNAL LIBS 539
INTUITION 350
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1 299
HANDBOOK VOL 2 299
CLES POUR AMIGA 195
TRUCS & ACTUCES 199
TRUCS & ACTUCES (Disk) 120
LANGAGE MACHINE 199
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA 149
L'AMIGA BASIC 249

LOGICIELS
• BUREAUTIQUE
MAXIPLAN 2099
SUPERBASE 990
TEXTCRAFT 790
PAGE SETTER Fr 1690
LASERSCRIPT 789
DBMAN 1439
PROWRITE 1120
WORD PERFECT NC
SUPERBASE PRO NC
VIZAWRITE 1490
PROFESIONAL PAGE 3690
• GRAPHIQUE/MUSIQUE
ANIMATOR 950
VIDEOSCAPE 3D 1549
AEGIS SONIX 790
AEGIS DRAW PLUS 1899
DELUXE PAINT 2 PAL 780
DELUXE VIDEO 1.2 950
DELUXE MUSIC 809
INSTANT MUSIC 293
MUSIC STUDIO 399
STUDIO MAGIC 789
SCULPT 3D 899
BUTCHER 339
CAO 3D 1490
SILVER RAY 1690
ANIMATE 3 D 1299
TV SHOW 770
• PROGRAMMATION TRANSFERT
LATTICE C VER 4.0 1790
MACRO ASSEMBLEUR MCC 679
TRUE BASIC 1184
GRABBIT 299
CU MATE 379
• LUDIQUES ARCADE
KARATE KID 2 254
GOLDRUNNER 249
BARBARIAN 235
DEMOLITION 100
PHALLANX 100
MARBLE MADNESS 259
CHALLENGER 100
CRUNCHER
ACTORY 110
SPACE BATTLE 119
IMPACT 150
• STRATEGIE ACTION
SINBAD 390
SDI 349
DEFENDER OF THE CROWN 350
SHANGAI NC
HOLLYWOOD POKER 202
AVE.
WAR
ARAZ
KAMP
FARRY
BORRO
KING GL
DEJA VL
UNINVITI
ROADWA
BALANCE
ULTIMA II
ALIENS FIRE
LAND OF LE
IZARDS
BLACK CAUL
PHANTASY II 349
• SIMULATION
WORLD GAMES 309
HARDBALL 349
LEADERBOARD 309
TENTH FRAME NC
CHESSMATER 2000 346
BASEBALL EA 307
FIGHT SIMULATOR II 309
JET NC
SCENARY DISK 7 237
SCENARY DISK 11 237
SILENT SERVICE 249
NOUVEAUTES
Wizball 220
Bubble Bubble 195
Copone 290
Roadwars 210
Explore 393
Photon Point 780
Manhatan dealer 250
Space Raser 199 F
Garrison II 250
Garrison III 290
Video Production NC
Rolling Thunder 195
Barbarian Palace 195
Tous les prix sont TTC
CREDIT CREG IMMEDIAT
AMIGA
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 11

L'ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS IN 1988

Comment afficher une image IFF à l'écran

L'Amiga est la plus belle machine du moment, vous n'en doutez pas mais il est encore impossible d'utiliser pleinement ses capacités notamment le hardware et les librairies faute de documentation en français. C'est pourquoi, afin de combler cette lacune et parce que j'y prends du plaisir, je vous propose désormais des trucs et astuces en assembleur

Le langage machine par sa rapidité et sa facilité de programmation va nous permettre au cours des prochains mois, de créer des scrollings, des animations de Bobs et de Sprites, de lancer nos musiques ainsi que de créer tous les effets que vous connaissez à travers les différentes intros et démos.

Dans ce numéro j'ai choisi de vous présenter une petite routine faite sous K-Seka permettant d'afficher certaines images IFF. Cependant, peut-être que certains d'entre vous n'auront pas encore suffisamment de connaissances en assembleur pour comprendre cette routine, que j'ai toutefois essayé d'expliquer le plus clairement possible. J'ai donc envisagé de créer une deuxième rubrique concernant l'initiation à l'assembleur. Si vous avez d'autres suggestions, n'hésitez pas à me les faire parvenir.

Entrons dans le vif du sujet. La plupart des programmes de dessin tels Deluxe Paint ou Photopaint vous permettent de mettre en dessin vos plus folles idées mais pour les animer vous avez besoin d'utilitaires comme Videoscape 3D ou Aegis Animator. L'utilisation de ces derniers apparaît souvent très limitée à cause de la mémoire qu'ils occupent sur vos disquettes chéries et à cause de leur pauvreté d'animation (amusez-vous à faire avec ces utilitaires simultanément 3 beaux scrollings à l'écran avec des effets de couleur et une superbe musique !!!).

Pour créer une animation sur un décor de fond, il faut tout d'abord afficher une image. Créez-la avec votre utilitaire de dessin préféré et sauvez-la. Tous ces utilitaires sauvegardent vos images sous forme IFF(Interchange File Format), ce qui signifie en bon Français "fichier à taille modifiable". Cependant elles peuvent malheureusement se présenter sous formes diverses! Dans presque tous les cas elles seront compactées (dans Deluxe Paint par exemple) en utilisant le système de compactage Byterun1 (ce système de compactage sera expliqué dans un prochain numéro).

Ce mois-ci nous étudierons comment afficher une image non-compactée. "Comment ?", me demandez-vous, "si les images de tous nos utilitaires de dessin sont compactées, où trouvons-nous des images non-compactées?". Ne vous affolez pas : Il existe un merveilleux petit programme (merveilleux uniquement dans ce cas-là) nommé Graphicraft; eh oui, Graphicraft possède l'avantage de lire des images compactées et de les sauver sous formes non-compactées (dans le cas où vous avez fait votre image avec un autre utilitaire bien sûr).

Dans ce numéro, nous envisagerons simplement le moyen d'afficher une image simple, c'est à dire une image de 32 couleurs en basse-résolution et en mode non-intrelacé.

Première étape : on charge l'image en mémoire en utilisant la dos.library comme le fait le petit programme un peu plus loin.

Deuxième étape : on ouvre l'écran sur lequel va apparaître notre image. Pour ceci, il faut charger certains registres de la manière suivante :

1-Taille de la fenêtre :

a) Position du début de la fenêtre : Xmin dans les bits de 8 à 15 de DIWSTRT et Ymin dans les bits de 0 à 7 de DIWSTRT.

b) Position de la fin de la fenêtre : Xmax dans les bits de 8 à 15 de DIWSTOP et Ymax dans les bits de 0 à 7 de DIWSTOP

2-Le Modulo : C'est le nombre d'octets de l'image qui ne sont pas affichés entre chaque ligne de l'image.

a) BPL1MOD : modulo des bitplanes pairs.

b) BPL2MOD : modulo des bitplanes impairs.

3-Donner les 5 pointeurs sur les 5 différents bitplanes.

4-Préciser les DATA-FETCH comme nous le verrons plus loin.

5-Mettre à 1 le bit9 de BPLCON0 pour utiliser la couleur.

6-Préciser le nombre de bitplanes en pokant leur nombre dans les bits 12,13 et 14 de BPLCON0

Maintenant, il ne reste plus qu'à charger l'image dans les différents Bitplanes. Mais avant ceci, il faut bien comprendre la structure d'un fichier-image IFF non-compacté :

Expliquer sa structure entière serait trop long pour le peu de lignes qui me restent; nous nous attarderons donc uniquement aux emplacements des couleurs et des bitplanes dans le fichier IFF. Les couleurs commencent 48 octets après le début du fichier et se présentent sous une forme un peu particulière; au lieu d'avoir le numéro de couleur sur 1 mot, il se présente de la manière suivante : Prenons la couleur $AF0, on la trouvera ainsi dans le fichier IFF :0A 0F 00. Nous devrons donc transformer 0A 0F 00 en AF0 pour charger un registre couleur avec $AF0.

Mais pour utiliser 32 couleurs, nous avons besoin de 5 bitplanes et ceux-ci sont disposés ainsi dans le fichier IFF:40 octets du bitplane1 de la ligne1 puis 40 octets du bitplane2 de la ligne2... jusqu'au bitplane 5; puis on recommence ainsi 200 fois pour les 200 lignes de l'écran.

Terminons enfin en précisant que pour maintenir l'image affichée à l'écran,on utilise un des coprocesseurs de l'Amiga, le Copper; son explication détaillée sera donnée dans le prochain numéro à moins que vous ne me suggériez autre chose...

Nous avons vu les principales idées. Passons maintenant à la routine:

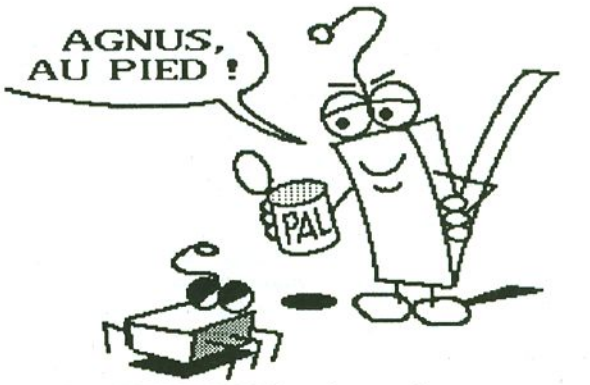
```
; ------------------exec.library ----------------------
openlibrary= -408
closelibrary= -414
execbase = $04
;------------------dos.library----------------------
open =-30
close =-36
read =-42
; ---------------- open graphics.library----------------
move.l execbase,a6
leagfxname,a1
jsropenlibrary(a6)
move.ld0,gfxbase;sauvegarde adresse de base de graph.lib
move.w#$0020,$dff096;on efface le pointeur de la souris
;
;----routine qui garde l'écran affiché au moyen du copper-----
;routine expliquée en détail dans le prochain numéro
move.lgfxbase,a0
add.l#$32,a0 ;on active le copper
move.w#$0080,$dff096
move.l(a0),oldcopper
move.l#newcopper,(a0)
move.w#$8080,$dff096
;-------------------charge image----------------
move.lexecbase,a6
lea dosname,a1;nom de la dos.lib dans a1
clr.l d0;version 0 donc on poke 0 dans d0
jsr openlibrary(a6) ;on ouvre la dos.lib
move.l d0,dosbase;sauve l'adresse du début de la dos.lib
move.l dosbase,a6;on va utiliser la dos.lib
move.l #picname,d1;nom de l'image a ouvrir
move.l #1005,d2;mode lecture
jsr open(a6);on ouvre le fichier-image
move.ld0,ipic;numéro du fichier à lire
move.l  d0,d1;numéro du fichier en d1
move.l#$5c000,d2;adresse du premier octet de l'image
move.l#$ffff,d3;longueur maximale de l'image
jsr  read(a6);on lit le fichier-image
move.l ipic,d1;numéro du fichier à fermer
jsr close(a6);on a fini d'utiliser la dos.lib; on la ferme
```

```
;------------------affiche image--------------------
move.l picdata,a0;premier octet de l'image
move.l #199,d1;hauteur de l'image
move.l #$50000,a1;adresse du premier octet du bitplane1
move.l #$52260,a2;adresse du premier octet du bitplane2
move.l #$54500,a3;adresse du premier octet du bitplane3
move.l #$56800,a4;adresse du premier octet du bitplane4
move.l #$59100,a5;adresse du premier octet du bitplane5
;
;----transfert de l'image dans les bitplanes-----------
bcl1:
move.l #9,d2;nbre de longs mots à afficher par ligne
bcl2:
move.l (a0),(a1)+;transfert dans le bitplane1
move.l 40(a0),(a2)+;transfert dans le bitplane2
move.l 80(a0),(a3)+;transfert dans le bitplane3
move.l 120(a0),(a4)+;transfert dans le bitplane4
move.l 160(a0),(a5)+;transfert dans le bitplane5
add.l #4,a0;mot suivant à afficher
dbra d2,bcl2 ;d2 <> de 320 pixels alors continuer la ligne
modulo = $0;nbre d octets non affichés à chaque fin de
ligne
add.l #modulo,a1;modulo = 0 par exemple
add.l #modulo,a2;pour afficher l'écran en entier.
add.l #modulo,a3;Si vous changez le modulo n'oubliez pas
de le
add.l #modulo,a4;faire aussi dans la table définissant
l'écran
add.l #modulo,a5
add.l #160,a0;on se met au début de la ligne suivante
dbra d1,bcl1;d1<> 199 lignes; alors on continue les lignes
;
;----------------met les couleurs-----------------------
move.l #31,d1;32 couleurs à utiliser
move.l codata,a0;début des couleurs dans le fichier
move.l #lcopper,a1;pointeur sur la liste des couleurs
;
;------valeurs des couleurs mises sur un mot---------------
couleur:
clr.l d0  ;on va se servir de ce registre donc on le met à 0
clr.l d3      ;de même pour celui-ci
move.b (a0)+,d3;partie de haute de la couleur
lsl.w #4,d3   ;décalage d'un octet vers la gauche
add.b (a0)+,d3;octet du milieu,pas de problème car déjà
bien placé
move.b (a0)+,d0;partie basse de la couleur
lsr #4,d0     ;on le met à sa place
add.l d0,d3     ;on l'ajoute pour former la valeur de la
couleur
move.w d3,(a1)  ;le résultat est mis dans la liste des
couleurs
add.l #4,a1     ;on pointe sur la couleur suivante
dbra d1,couleur;?poker les 32 couleurs non alors on va à
couleur
;------------------Test de la souris---------------------
;
wait:
btst#6,$bfe001;souris pressée ???
bne.swait;non alors attendre
;-------------Souris pressée,on ferme tout ----------------
;
move.w#$4000,$dff09a; ça concerne le copper
move.w#$c000,$dff09a ;nous le verrons la prochaine fois
move.lexecbase,a6
move.lgfxbase,a1
jsrcloselibrary(a6);fermeture de graphics.lib
;-------------on désactive le copper---------------------
;
move.lgfxbase,a0
add.l#$32,a0
move.w#$0080,$dff096
move.loldcopper,(a0)
move.w#$8080,$dff096
move.lexecbase,a6
move.w#$8020,$dff096;remettre le pointeur de la souris
rts
;------ici commence la table des couleurs-----------
;
newcopper:
dc.w $0180
lcopper:
dc.w $0000,$0182,$0789
dc.w $0184,$0444,$0186,$0777
dc.w $0188,$0343,$018a,$0965
dc.w $018c,$567,$018e,$456
dc.w $190,0,$192,0,$194,0,$196,0,$198,0,$19a,0,$19c,0
dc.w $19e,0,$1a0,0,$1a2,0,$1a4,0,$1a6,0,$1a8,0,$1aa,0
dc.w $1ac,0,$1ae,0,$1b0,0,$1b2,0,$1b4,0,$1b6,0,$1b8,0
dc.w $1ba,0,$1bc,0,$1be,0
;-------------on définit l'écran---------------------
;
dc.w      $008e,$2c81,$0090,$f4c1;emplacement      de      la
fenêtre-écran
dc.w $0092,$0038,$0094,$00d0;début et fin de lecture des
datas
dc.w $0108,$0,$010a,$0;modulo des bplanes impairs et pairs
dc.w $0100,$5200;bplcon0
dc.w $00e0,$0005,$00e2,$0000;pointeur bitplane 1
dc.w $00e4,$0005,$00e6,$2260;pointeur bitplane 2
dc.w $00e8,$0005,$00ea,$4500;pointeur bitplane 3
dc.w $00ec,$0005,$00ee,$6800;pointeur bitplane 4
dc.w $00f0,$0005,$00f2,$9100;pointeur bitplane 5
;-----------voici maintenant les emplacements mémoires-------
;
oldcopper:
dc.l 0
gfxname:
dc.b "graphics.library",0,0
picname:
dc.b "mon-image",0,0
even
ipic:
dc.l 0
dosbase:
dc.l 0
dosname:
dc.b "dos.library",0
picdata:
dc.l $5c0ba
codata:;adresse du début des couleurs dans le fichier
dc.l $5c030
gfxbase:
dc.l $0
```

Cette routine, pour fonctionner, doit être exécutée sans l'extension mémoire; si vous en avez une et que vous ne voulez pas l'enlever (fort déconseillé car cela abîme les broches de l'Amiga) désactivez la avec un nofastmem.

Sur ce, je vous quitte et vous donne rendez-vous au mois prochain pour un article exclusif sur le Copper, le plus utile des coprocesseurs de l'AMIGA et peut-être pour une rubrique d'initiation à l'assembleur.

LITTLE ZEUS IN 1988



Mr RAMON, developpeur utilise PAL !

EDITO:

Déjà le No4, et les vacances qui commencent. Cela devient de plus en plus dur de tester ces softs géniaux, ces utilitaires déments, ces jeux fantastiques.

Mis à part ça, essayons de faire un petit bilan de l'année écoulée (d'un Sicob micro à un autre Sicob micro, dont on peut déjà vous annoncer qu'il aura lieu du 19 au 24 septembre au Bourget, et que vous pourrez au détour d'une allée y croiser des Gourous). Les ventes d'Amiga ont très bien marché, partout en général, mais aussi en France (à retardement toujours, mais vieux vaut tard...). Le soft se porte très bien et en France, toutes les boites de jeu s'y sont (enfin!) mises, avec plus ou moins de bonne volonté (surtout pour les adaptations). Par contre, le manque est encore important (pendant combien de temps encore?) en soft hyper sérieux, costumes cravates. Un marché de 600 000 machines, n'est-il pas un gage de rentabilité minimum pour une simple adaptation, suffisante pour faire patienter jusqu'à la version Amiga? Donc à quand le Turbo Pascal, Turbo C et compagnie, Dbase I à IV,...Word Perfect a pourtant montré l'exemple d'une bien belle façon et il récidive avec leur Librairie. Enfin, espérons que pendant les vacances de bonnes résolutions seront prises.

A part ça, merci à tous ceux qui nous ont aidés (ils se reconnaitront) et aux autres pour leur courrier enthousiaste et nous souhaitons la bienvenue à nos nouveaux lecteurs de Belgique, du Canada, de Suisse et du Luxembourg. Une version interplanétaire d'A-News est prévue.

Wait and See...

Les

COMPTAGEPI

Enfin une comptabilité sur Amiga. Ce logiciel va t-il permettre à notre machine préférée d'obtenir un ticket d'entrée dans les entreprises où il est impératif pour un micro de pouvoir offrir quelques logiciels de gestion commerciale... dont la comptabilité est l'élément central?

PRESENTATION :

Pas moins de 5 disquettes, et un manuel en français bien sûr. Les étiquettes collées sur les disquettes sont apparemment sorties sur une imprimante matricielle et donnent à l'ensemble un effet très amateur. A la lecture, le manuel se révèle être celui de la version PC du logiciel sans adaptation aux modifications apportées sur la version Amiga.

Il existe pour Amiga deux versions du logiciel. Une prévue pour tourner sur une configuration mini, à 1 méga et deux lecteurs (excusez du peu) et une pour un Amiga doté de plus de mémoire et de préférence d'un disque dur.

Les programmes principaux se répartissent sur les disquettes de la façon suivante : COMPTA GENERALE / SAISIES COURANTES / FICHIERS PRINCIPAUX / FICHIERS ECRITURES et enfin la disquette "optionnelle" contenant les FONCTIONS AVANCEES.

CHARGEMENT DU LOGICIEL :

Inutile d'insérer la première disquette pour booter, il vous faudra d'abord charger le Workbench, ensuite le chargement du programme de comptabilité (disk COMPTA GENE) est assez long. Enfin un écran vous affiche "Comptagépi vous souhaite la bienvenue" et vous demande votre mot de passe... calculé en fonction de la raison sociale de l'entreprise utilisatrice.

Comme ne l'indique pas le manuel d'utilisation (IBM oblige !) les choix principaux sont accessibles via des menus déroulants, à la souris)... pour le reste l'Amiga est utilisé comme le plus vulgaire des PCs... on a vraiment l'impression d'être sur un compatible de base... les enchainements sur les différents menus sont lents, même très lents, il faut attendre plusieurs secondes à chaque fois que l'on a fait un choix dans les menus.

Pour se promener dans les menus il faut utiliser des caractères de contrôle tels que "/","s","r, etc. A se demander pourquoi l'Amiga est équipé d'une interface graphique, et de petits gadgets tels qu'ascenseurs, icones, multi-fenêtres... etc, et puis le multitache, connaît pas...

Un petit détail, concernant l'environnement Amiga, à l'attention des concepteurs de ce logiciel, il existe sur la disquette Workbench un programme se nommant "PREFERENCES" permettant des tas de choses bien intéressantes avec entre autre le paramétrage des imprimantes que l'on souhaite utiliser. Contrairement à ce principe de base le logiciel COMPTAGEPI ne reconnaît pour sa part que les imprimantes de type IBM avec un choix de 80 ou 132 colonnes.

La présentation du logiciel, à fortiori lorsque l'on a l'habitude de se servir de programmes utilitaires performants sur Amiga, est on ne peut plus mauvaise. L'ergonomie dépendant directement de la présentation, de la souplesse d'utilisation, de l'adaptation à l'environnement du système utilisé... je vous laisse apprécier le confort d'utilisation...

UTILISATION :

Si un logiciel de compta était un produit courant sur l'Amiga, les seuls défauts énoncés ci-dessus suffiraient à l'écarter de tout choix possible.

Seulement il n'en est pas ainsi et il faut bien faire cas de ce logiciel même si son utilisation est pour un habitué de la souris une véritable souffrance....

Et c'est là que cela devient encore plus cruel, car le soft, aurait pu être à l'image de sa présentation, c'est-à-dire nul, l'affaire était classée... hé bien non !

Ce logiciel est souple comme un mammouth unijambiste, rapide comme une limace diesel, aussi convivial que le ST BASIC.... mais pourtant il fonctionne ! Oui, il fonctionne parfaitement...

En fait le "moteur" de ce logiciel, c'est-à-dire tout ce qui engendre un traitement comptable, est bon, voire très bon.

Le principe d'utilisation est parmi les meilleurs. Avec, chose tout à fait exceptionnelle, la prise en charge par le système de la plupart des mécanismes comptables. Le concept de générateur d'écritures pour toutes les opérations courantes rend ce soft utilisable par des non comptables.

De même pas mal d'aides, telles que la passation automatique des écritures de T.V.A. avec calcul des dates d'imputation, et édition de la déclaration mensuelle... sont disponibles, et vraiment très appréciables.

D'autre part, la gestion des fichiers de tiers (clients et fournisseurs) assure par la mise à jour des fiches, la création transparente des comptes correspondants.

Des dispositifs de lettrage (justification du solde d'un compte) évolués sont aussi disponibles et vraiment intéressants. Cela permet entre autre, l'édition de relevés de comptes (par échéance), très utile pour éditer des relances de factures impayées.

Le programme propose également des options intéressantes concernant la ges-

tion des portefeuilles d'effets à payer ou à recevoir.

Concernant les opérations de clôtures d'exercice, elles sont mises en route de façon assez simple. Ce travail vous fournira l'ensemble des états comptables classiques, et peut être effectué plusieurs fois dans l'exercice.

En résumé, au niveau du traitement purement comptable, on se rend rapidement compte de la qualité du produit. Notamment, les aides à la saisie toujours accessibles et les aides concernant l'élément traité en cours (fonction ?) sont appréciables.

Un détail toutefois : il aurait été intéressant, de permettre à la personne saisissant les opérations comptables de saisir dans les journaux voulus des opérations pouvant être différentes de celles prédéfinies. Par exemple si l'on désire saisir une opération de vente au comptant, c'est-à-dire sans passer par un compte de tiers, il est dans le cadre proposé par le programme nécessaire de passer par le journal des OD. C'est ennuyeux pour travailler sur les résultats cumulés des journaux, mais enfin secondaire. Notez toutefois que l'on pourrait se tirer de ce genre de situation en créant par exemple une fiche client référencée "clients ventes au comptant, mois de ---", cela relève toutefois plus d'une jonglerie comptable que d'un chemin classique, d'où contradiction avec la philosophie du logiciel.

A l'attention des revendeurs, la société AGEPI, propose une version de démonstration. Encore une fois, l'intention est bonne, toutefois la présentation est gênante. En effet le logiciel est bridé par blocage de l'accès aux fonctions de clôture d'exercice, d'où il est difficile de démontrer au client la facilité de mise en oeuvre du programme. Une protection sur un nombre limité d'écritures ou sur la sortie à 2 ou 3 pages par état aurait été moins gênante et aurait permis des démonstrations complètes...

Un autre détail concernant ce logiciel: son prix... la version de base (saisie courante et comptabilité générale) vous coûtera 2 400 francs hors taxe. Si vous désirez obtenir les fonctions avancées du programme, vous rajouterez 1 500 francs, toujours hors taxe. Soit un coût total d'achat du logiciel de 3 900 F HT soit environ 4 625 francs toute taxe comprise... quand on compare aux prix de logiciels aussi évolués et finis que Professional Page, Deluxe Paint II... on est en droit de s'atte..dre à quelque chose de très solide et très fini... sachez que la maintenance annuelle vous coûtera 600 F HT, le support téléphonique 850 F HT (par an) et la formation, par personne et par jour 1 200 F HT.

EN CONCLUSION :

En conclusion, ce logiciel n'est vraiment pas fait pour faire vendre de l'Amiga, les seuls clients potentiels du produit sont les personnes équipées d'une configuration de plusieurs méga-octets avec disque dur et devant bien sûr installer leur comptabilité sur micro. Il faut aussi prendre en compte que l'exploitation d'un logiciel de compta est difficilement envisageable en l'absence d'un programme de facturation interfaçable... cela fait un marché très très réduit pour ce logiciel.

Espérons une prise de conscience de l'éditeur avec à la clef une réalisation plus soignée et véritablement "adaptée" à l'Amiga...

Mr HUBERT, responsable chez **AGEPI** avec qui j'ai eu le plaisir de m'entretenir de ce logiciel semble très ouvert à toute critique, remarque ou suggestion, concernant les orientations de développements futurs de logiciels pour Amiga. Et il invite toutes les personnes qui le voudraient bien à lui adresser par écrit leurs souhaits et suggestions... ce point semble tout particulièrement important et si vous vous sentez concernés voici l'adresse de la société :

Sté A.G.E.P.I., 1, Bd de l'Oise
65030 CERGY PONTOISE CEDEX

Le développement d'un produit moins "lourd" davantage destiné aux commerçants (structures légères) est envisagé et dépend essentiellement de la manifestation du besoin par les personnes intéressées... n'hésitez donc pas à prendre votre plume si tel est votre cas.

Pour les GOUROUS : Johnny

EXPRESS PAINT 2.0
Peut Mieux Faire

Possesseurs de DPaint, Photon Paint, ou autre Digipaint, vous pouvez vous réjouir de posséder de tels logiciels de dessin. En effet, même si Express Paint nous offres de nouvelles caractéristiques intéressantes, il n'en reste pas moins que son utilisation est loin d'être à la hauteur des logiciels cités ci-dessus.

La présentation du "Workbench" est originale puisque l'icône de chaque tiroir représente le compartiment d'un train (pas si express que ça). Bon, je clique sur la locomotive : apparait alors une petite fenêtre au milieu de l'écran qui me permet de choisir mon environnement de travail: taille de la page, nombre de couleurs (jusqu'a 64), mode "overlay" permettant d'économiser de la mémoire. Le mode Overscan s'obtient en cliquant sur une icône se trouvant dans le tiroir utilities. Une fois les choix fixés, le programme se charge.

Pas grand chose dans les menus: lecture et sauvegarde des dessins, quelques paramètres graphiques, mais surtout la grande nouveauté pour un logiciel de dessin, à savoir le choix de la sortie POSCRIPT soit sur imprimante (série ou parallèle) soit en fichier.

L'accès aux différents outils se fait par une série d'icônes situées en bas de l'écran. Voici les différentes fonctions de ces outils:

- types de trait: 4 épaisseurs, 16 pointillés différents.
- rectangles: vide, plein (avec une couleur ou un motif), grille.
- cercles et différents arcs de cercle.
- spray: en forme de cercle ou de rectangle, réglage de la taille et de l'intensité, possibilité de mélanger les couleurs.
- dessin avec motif: continu ou à chaque clic, avec modèle ou avec texte.
- remplissage, mélange avec couleur etc...
- loupe pour dessins de précision.
- insertion de texte.
- choix de la police de caractère.
- protection d'une partie du dessin.
- couper un morceau pour en faire un motif.
- travail sur motif: inverser, tourner, agrandir...
- effacer un morceau rectangulaire du dessin.
- choix des couleurs (RGB)
- imprimante.

La visualisation de la page entière se fait par scrolling, il n'y a donc pas la possibilité d'enlever les menus et outils pour une meilleure appréciation du dessin (comme sur DPAINT).

La loupe quant à elle s'étale sur toute la page ce qui ne permet pas de voir le résultat en grandeur réelle. Une autre loupe est aussi disponible en appuyant sur le bouton de droite de la souris, mais elle est petite et pas très pratique.

Enfin tout ça ne vaut pas un bon petit DPAINT. Les 2 disquettes ne nous offrent même pas un joli petit dessin qui nous mettrait en appétit. Prix: autour de 500F (Prix U.S.A).

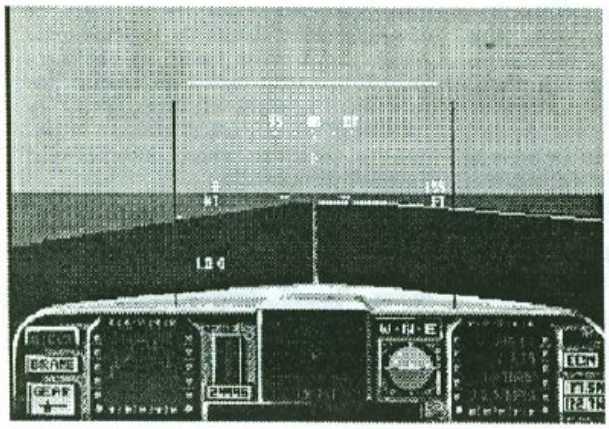
Alor

INTERCEPTOR
Le MEGA SOFT de l'Année

J'avais aimé Flight Simulator II de SubLogic...
J'ai adoré Jet toujours de SubLogic...
Mais alors là, alors là...
Je viens de tester INTERCEPTOR de ELECTONIC ARTS et j'en suis resté sur le C..

PREMIERS CONTACTS

Oui, je sais, quand on a entre les mains un soft comme celui là, attendu depuis plus de 2 mois, dont on parle partout, que tout le monde a vu, mais que personne n'a, on ne passe pas son temps à contempler l'emballage. He bien moi, oui. Je me dis que c'est pas possible, qu'il doit y avoir un truc, que c'est uniquement publicitaire, que c'est exprès s'il s'est fait attendre... Ben je vais pas vous faire languir davantage, c'est rien de tout ça, c'est tout simplement le soft de l'Année (du moins pour l'instant).



Une doc tout en Français, si, si, pas une traduction à la machine à écrire, non, un original avec des graphiques et tout et tout. et 23 pages de bon Français, bien de chez nous, bien compréhensible. Allez, on branche le bécane et on charge !!!

WHAOUUUUUUUUU!!!!!!Une super musique d'intro, pas une simple boucle digitalisée, mais une composition originale, c'est plus sympa. Le soft n'est pas protégé contre la copie, et le manuel vous invite même à faire une copie de sauvegarde. Par contre il vous faudra introduire un code pour pouvoir jouer. Ce code se trouve en positionnant 3 disques concentriques, dont les différentes fenêtres vous révéleront le code voulu en fonction de leur position (il y a 3 disques et chacun est gradué jusqu'a 16, ce qui donne pas mal de combinaisons possibles).

Et c'est parti pour le super-extramégaplus-beau simulateur de vol jamais réalisé sur micro. Votre avion est au choix un F-16 ou un F-18 de combat. Vous allez devoir faire vos preuves avant de pouvoir aller vous mesurer aux méchants. Pour cela, vous devrez subir avec succès diverses épreuves de qualifications, du vol avec instructeur, à l'apontage sur porte-avions.

LE REALISME EST FANTASTIQUE

Quand on parle de ce programme, on ne peut employer que des superlatifs. Le son ? Génial !!! Le bruit des réacteurs est superbement rendu. Lorsque vous choisissez une vue extérieure, le bruit est très fort, par contre lorsque vous êtes dans le cockpit, les bruits sont étouffés. Il est possible de 'zoomer' les différentes vues de l'extérieur, c'est à dire que vous pouvez être plus ou moins loin de votre appareil. Hé bien l'intensité du bruit des réacteurs suit fidèlement la valeur de l'éloignement. Ce sont tous ces petits raffinements qui contribuent à donner cet air de produit bien fini à ce programme.

Puisqu'on en est au bruitage, il faut que je vous parle du train d'atterrissage que l'on entend entrer ou sortir avec un petit bruit de fond de moteur éléctrique, des boosters qui se mettent en route avec un effet d'explosion, du mur du son qui se passe avec une légère secousse, du siège éjectable qui brise la verrière, et enfin du parachute qui descend mollement avec le bruit du vent comme seul compagnon...

LE PILOTAGE EST UN REGAL

Que ce soit le F-16 ou le F-18, votre avion répond au quart de poil à toute action du joystick sans avoir trop ou pas assez d'inertie. Il ne faudra pas oublier que vous pilotez un jet de chasse, et ne pas chercher à faire du vol plané...

Vous disposez d'un ordinateur de vol qui détecte vos ennemis, de missiles, d'un canon, de mitrailleuses. Lorsque vous êtes en vue extérieure, et que vous tirez un missile, vous voyez celui-ci partir de votre avion.

L'ANIMATION

L'animation est bien plus coulée que sur Flight ou Jet, c'est un vrai régal. Les réactions de l'avion étant vives, le paysage bascule d'autant plus vite, mais cela n'est jamais saccadé. Pour ma part, étant un fervent de simulateurs de vol, je suis comblé.

Les programmes de SubLogic viennent de prendre un sacré coup de vieux, et la balle a changé de camp. J'espère que cela nous donnera une belle bataille dont les gagnants seront les possésseurs d'Amiga, et l'Amiga lui même.

LES PLUS DU PROGRAMME

Ils sont nombreux, et on se demande où ils ont bien pu mettre toutes ces options. Par exemple, si vous êtes en vue exterieure, vous pouvez voir le train d'atterrissage sortir, mais tout en souplesse, pas d'un coup comme dans Flight. Idem pour la crosse d'appontage qui est bien utile pour se poser sur les porte-avions. Il y a une tête de pilote dans l'avion, Il y a un soleil qui éclaire la terre, et vous le voyez lorsque vous faites un looping ou lorsque vous regardez votre Jet par en dessous. C'est le détail bête, mais dont on ne peut plus se passer ensuite.

Il est possible de larguer des leures pour tromper les radars ennemis, et vous les voyez partir si vous êtes en vue extérieure. Lorsque vous abattez un ennemi (tiens, ce sont des Mig, comme c'est bizarre...) celui-ci descend en flamme, avec une trainée de fumée et si vous suivez sa chute, vous verrez l'explosion au sol. De même, si vous tirez sur la piste juste avant d'atterrir, vous vous poserez en passant au travers des fumées de l'explosion.

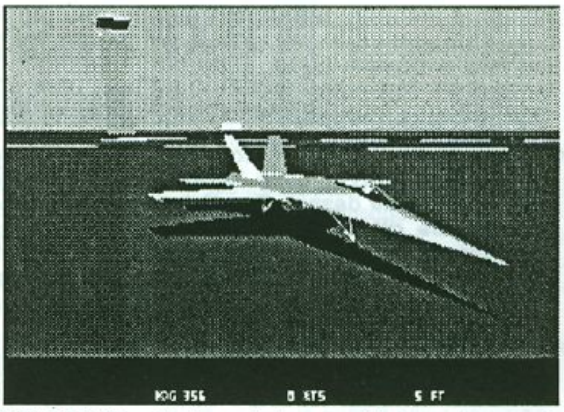
Il est possible de sauvegarder votre carnet de bord, à votre nom, et c'est bien pratique car les qualifications sont très dures.

EN CONCLUSION

Si tout cela c'est pas du réalisme, j'attends de voir un programme qui en donne autant pour un tel prix.

Un superbe programme que je ne regrette pas d'avoir acheté, bien que s'il y avait un reproche à lui faire, ce serait celui de ne pas être multi-joueur. Dans une prochaine version peut-être?

Enfin, le meilleur pour la fin, tout cela est disponible pour la somme dérisoire de ... 260 Fr. Quand on pense aux 460 Fr de Flight ou de Jet, on n'hésite pas je pense!!



Bon je vous laisse, à force d'en parler j'ai encore envie d'y jouer.

PS: Jay Miner avait construit l'Amiga dans le seul but d'en faire un simulateur de vol. C'est un retour aux sources en quelque sorte. Attention: pour bien profiter du logiciel, une extension mémoire est recommandée.

Norbert

CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 14

(franglish version)

Monte-Carlo, le 17 Juin 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Dans le numéro précédent de A-News et de ma Newsletter, vous avez lu le compte-rendu de mon voyage aux Etats-Unis; notamment ce que j'avais dicté à Bruce par téléphone. En réalité, le COMDEX n'était pas la vraie et seule raison de mon voyage! En réalité j'ai décidé d'aller voir cette exposition pour le fait qu'elle tombait quelques jours après la Réunion Mondiale des Développeurs Amiga 1988.

Et oui mes cher(e)s ami(e)s, j'ai participé à l'Amiga Developers Conference qui s'est tenue à Washington du 29 Avril au 1er Mai 1988 et à laquelle j'ai dédié le premier article de cette nouvelle Newsletter.

Ceux qui ont lu les numéros précédents de A-News seront peut-être surpris du fait que j'ai pu participer à ce rendez-vous très important, compte tenu surtout de la position de Commodore-France envers moi. En réalité, sans besoin d'entrer dans les détails, disons qu'"un ami" m'a invité à participer d'une façon indirecte; je soupçonne qu'il l'a fait surtout car il était au courant de la situation.

Les liaisons intimes que j'ai avec des personnes aux Etats-Unis et qu'à l'occasion de cette conférence j'ai pu encore plus consolider offrent la garantie à tous ceux qui me lisent d'une continuité dans mes services d'information, de distribution de disquettes PDS et, surtout, de mon soutien à l'AMIGA.

Sans oublier donc de vous remercier pour le témoignage de votre soutien et pour votre appréciation pour ce que je continue à faire pour l'AMIGA, j'ai le plaisir, encore une fois, de vous annoncer le:

MENU DU JOUR

ADC in Washington ..... page 2
COMDEX.suite ..... page 4
BridgeBoard-PC/XT ..... page 5
Livre pour Amiga ..... page 5
Printer.control ..... page 6
Trucs et Astuces ..... page 9
Break-out.follow-up ..... page 10
Disquettes PDS ..... page 10
Amigalement vôtre ..... page 10

Annexe: Bon de Commande avec liste PDS

*^^^*

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter" (CAN) est une lettre d'information privée publiée à titre individuel et à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-News".

Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

CAN - Copyright 1986, 1987, 1988 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites.

ADC in Washington

L'Amiga Developers Conference de Washington a été un rendez-vous exceptionnel de tous les points de vue: quantité et qualité des participants, valeur du contenu technique, abondance du matériel mis à disposition, multitude des arguments abordés, atmosphère amigale à tous niveaux et toutes circonstances; bref: une expérience unique.

Il y avait des développeurs qui venaient de tous les coins du globe; Etats-Unis bien sûr, mais aussi: Canada, Australie, Nouvelle-Zelande, Allemagne, Hollande, Belgique, Suisse, Italie, Angleterre, de Turquie même et d'autres pays encore que je ne suis pas arriver à noter.

En effet, tout de suite après le "speech" d'introduction, les différents participants ont été invités, soit individuellement, soit par groupes, à se faire reconnaître; Gail Wellington (manager responsable du support technique et développeurs, surnommée "mother-software") a appelé et invité à se lever ensemble les groupes de chaque pays et à chaque fois tous les autres applaudissaient.

Le moment venu pour la France et Monaco, je me suis retrouvé tout seul face a plus de 350 développeurs. Oui mes cher(e)s Amigàdos, j'etais le seul développeur présent à soutenir le drapeau Français et Monégasque. En effet, par respect envers mes lecteurs, j'ai décidé de représenter en même temps la France et la Principauté de Monaco; mais je ne m'attendais pas à être le seul. Il n'y avait absolument personne de Commodore-France! C'est vraiment l'ironie des circonstances qui fait que l'interlocuteur pour le marché français etait moi-même et moi seulement! Surtout vu l'attitude de Commodore-France envers moi!

En revanche, la présence de dirigeants et développeurs d'autre pays Europeéns m'a permi de faire le point sur l'avenir commercial de l'Amiga en Europe. Spécialement enrichissant la rencontre avec les managers Allemands, car c'est bien l'Allemagne qui nous "gouverne".

Une des choses les plus importantes est la prise de conscience par tous les programmeurs qu'il faut tenir compte des différences entre les machines américaines et celles "internationales"; notamment en ce qui concerne l'affichage (PAL/NTSC) et les différents types de claviers et alphabets. A l'avenir donc nous pouvons nous attendre à voir sortir des logiciels qui fonctionneront correctement quel que soit le modèle d'Amiga employé.

Commodore a promis que tous les efforts seront faits pour assurer presqu'au même moment les nouveaux produits dans tous les pays avec un décalage d'un pays à l'autre non supérieur à un mois. Ceci évidemment pour les produits d'origine Commodore. Pour éviter aussi une confusion sur le marché, la nouvelle politique consiste à annoncer les nouveaux produits seulement s'ils sont effectivement livrables dans le mois qui suit l'annonce. Il s'agit d'une politique sérieuse que je partage et respecte. Rien n'empêche qu'il sera toujours possible de parler des "bruits" et des produits futurs, mais cela sans le problème pour l'utilisateur de croire qu'il s'agit d'un produit "presque" disponible avec des attentes inutiles.

J'entends déjà les plus curieux (c'est à dire: tous!) demander: "Que verrons-nous sortir alors?!"; réponse: sauf le 1.3, rien du tout. Ohhhhhh!!! (déception générale!) pas des nouveautés, donc?! Mais non; oui qu'il y en a!, mais pas pour le mois qui suit. Tout ce qui a été annoncé dans A-news No. 3 (CAN # 12 - page 2 et suivantes) sera disponible entre Septembre et la fin de l'année. Tout simplement Commodore en fonction de sa nouvelle politique d'annonce de presse se réserve d'indiquer une date plus précise au moment où la date de commercialisation pourra être assurée d'une façon sérieuse.

D'un certain point de vue, il est beaucoup plus intéressant d'analyser ce que nous ne verrons pas sortir et pourquoi, car cela va avoir une influence directe sur nos décisions d'achat.

Laser: aucun projet de commercialisation; il s'agit d'après moi d'une sage décision car les prix sont en train de baisser et les nouvelles machines sont de plus en plus performantes. Une imprimante laser économique et performante selon le standard actuel du marché risquerait d'être vite dépassée par de nouveaux modèles moins chers. J'estime que le marché des imprimantes lasers ne sera pas stabilisé avant le premier semestre '89.

Amiga portable (laptop): pas prévue; marché trop limité. (Il parait tout de même que des maisons indépendantes songent à la chose... on verra).

Memory: parity-check et compactage/automatique; ces deux fonctions ne seront pas installées. (La réponse formelle a été: *never.*) L'explication de cette décision est fort simple: le contrôle de parité de la mémoire dans une machine a du sens si on peut intervenir pour corriger l'erreur; il s'agit d'une procédure très sophistiqué non utilisée sur les ordinateurs personnels qui, tel que "BigBluç", se contentent de constater qu'un erreur s'est produit et ils bloquent la machine. Cette technique employée sur une machine multitâche

telle que l'Amiga aurait des conséquences plus graves que le mal à soigner. L'autre problème, la fragmentation de la mémoire, ne peut pas être résolu sans gêner le multitasking et sans ralentir la machine. Personnellement je suis seulement partiellement d'accord avec ces décisions et explications relatives mais je les comprend et je les justifie.

Amiga 3000: pas un mot, même pas evoqué l'argument. Il est donc raisonnable de conclure quel que soit son avenir, on en parlera seulement l'année prochaine. (Ma prévision "pas avant six mois" semblerait donc correcte; espèrons que mon autre "pas après 18 mois" le soit aussi!)

Si maintenant nous revenons aux développeurs et maisons de développement qui étaient présentes, nous pouvons affiner nos prévisions: Word-Perfect va élargir sa gamme de produits pour Amiga et d'autres éditeurs du même calibre songent à sortir des programmes professionnels qui ont fait le succès d'autres machines. Electronics Arts joue la carte Amiga et prépare de nouveaux produits qui devraient être disponibles dès la rentrée. Microsoft est en train de préparer la version ameliorée et étendue de l'AmigaBasic actuel; ceci n'est pas une nouveauté car cela fait environ deux ans qu'une nouvelle version est attendue; mon sentiment est que si Microsoft est en train de s'occuper à nouveau de l'Amiga, peut être que d'autres produits professionnels sont en train d'être transportés sur l'Amiga; Word et Excel peut-être?

Revenons maintenant à cette réunion développeurs; j'ai plein de choses à vous dire. Il n'y a pas ici la place pour faire la liste de toutes les personnes que j'ai rencontrées et que vous connaissez d'une façon indirecte car ils ont créé un programme à succès ou bien vous utilisez un ou plusieurs de leurs programmes contribués au Domaine Public.

Je ne peux quand même pas m'empêcher de vous parler de **John Faust** que tous les lecteurs de Amazing Computing doivent sûrement connaître; c'est à lui que vous devez la série de disquettes "**Amicus**"; nous nous connaissions déjà par courrier depuis plus de deux ans et nous nous sommes embrassés car enfin nous nous sommes rencontrés pour la première fois. Je remercie de sa part tous ceux qui ont apprécié la qualité de ses disquettes et de ses articles.

Et pourrais-je ne pas parler de **Fred Fish**?! Oui, lui!!!, celui à qui vous devez cette collection fabuleuse universellement connue tel que "**les disquettes Fish**". Un vrai passionné de l'Amiga qui fouille tous les serveurs et autres sources disponibles pour mettre à notre disposition les programmes du Domaine Public que la plupart d'entre nous a appris à apprécier.

Et Leo Schwab ne vous dit rien? Le créateur des animations fabuleuses telles que Berserk (Fish 132) et des "hacks" tel que Viacom (Fish 112).

Evidemment la rencontre avec Fred Fish et John Faust était pour moi plein de signification car en effet je suis pour vous leur homologue; des deux en même temps. Jonh a été surnommé officiellement "le père du journalisme de l'Amiga" et Fred a été publiquement reconnu, lui aussi, en tant que V.I.P. (very important person) pour son travail de diffusion du Domaine Public. Vu que j'atais le premier, il y a plus de deux ans, à publier une lettre d'information en français pour Amiga en diffusant les disquettes PDS je remplis pour vous le rôle de ces deux AmigaFans. La plupart de ce que j'ai pu mettre à votre disposition, je le dois, directement ou indirectement à eux. Merci Fred, merci John.

Une autre personne qui mérite notre gratitude est **Richard Ramella**, éditeur de **Jumpdisk**, la première (et meilleure) magazette (*maga*zine on disk*ette*) pour Amiga. Personne d'une courtoisie exquise, depuis plus de deux ans lui aussi m'a offert une assistance précieuse. Souvent c'est bien à lui que je dois l'envoi rapide de disquettes et démos intéressantes. De sa part un chaleureux "Bonjour!" à tous les Amigafans francophones.

Mais au delà des rencontres intéressantes que j'ai faites, ce que je désire le plus est de vous "transmettre" le climat qui régnait là-bas: tous les intervenants étaient tous des amis; des gens qui ne se connaissaient même pas étaient prêts à s'aider l'un l'autre, échanger un conseil, donner un avis, solliciter une critique (!) pour pouvoir améliorer leur produit ou service; un climat de fraternité tout à fait approprié à l'Amiga! Ajoutez à tout cela l'extrême disponibilité de tous les dirigeants Commodore qui étaient présents; infatiquables à répondre à nos questions, à essayer de nous rendre service en toutes circonstances pour rendre agréable et constructif notre séjour.

Plus les responsables étaient haut-placés, plus ils étaient humbles et prêts à s'occuper de nous. Quel programmeur ne connait pas Carolyn Scheppner?! Eh bien, c'était elle qui s'occupait de nos badges, de nos classeurs développeurs, des disquettes. Lauren Braun, responsable du support développeurs et de toute l'organisation, travaillait même plus de 14 heures par jour, aidée par Nancy toujours en train de nous préparer nos docs. Une atmosphère "galvanisante" qui durait 24h sur 24; Une salle equipée avec une trentaine d'Amiga était en permanence à notre disposition pour tester les logiciels, dupliquer les disquettes, organiser des démos.

Pendant deux matins, je me suis levé à quatre heures afin de pouvoir trouver une Amiga disponible! Et j'étais loin d'être le seul!

Combien de fois j'ai pensé à vous en me disant: "ah, si mes Amigàdos pouvaient voir tout cela!".

Et depuis j'ai un rêve: organiser ici en France une réunion à laquelle tous les utilisateurs, les revendeurs et les développeurs puissent se rencontrer et enfin voir sous un même et seul toit tout ce que notre machine est véritablement capable des faire. Et cela, en face de non 300, même pas 3.000, mais au moins 30.000 personnes et avec des panneaux partout pour informer tout le monde, à lettres capitales, que "**L'Amiga est notre déesse et Cupertino est son prophête...**" Viva Amiga!

COMDEX.suite

Dans A-news No. 3 vous avez déjà pu lire le compte-rendu que j'ai fait parvenir à Bruce par téléphone; par sa plume vous avez donc pris connaissance de ce qu'il était essentiel de savoir. Ici donc je vais me limiter à quelques précisions.

Avant tout le côté décevant du COMDEX: 95% de l'intérêt était concentré sur IBM; pour nous passionnés de l'Amiga, il n'y avait pas grand chose. En plus "les grands" avec lesquels on aurait pu faire des comparaisons intéressantes n'étaient pas présents: Apple n'y était pas, Pixar non plus, Apollo même pas en parler; aucune nouvelle maison (tel que Next par exemple).

Il y avait quand même des produits intéressants: notamment cartes graphiques ultra-performantes qui d'après leurs producteurs prouvent la supériorité de BigBlue; je vous laisse juger: résolution de 640 sur 480 avec une palette de 4096 couleurs dont 16 (seize!) affichables à l'écran; carte superextrajesaispasquoi avec la possibilité de visualiser, *en même temps*!, 256 couleurs; de quoi baver sans doute, surtout si vous considérez que ces cartes sont vendues à des prix super-compétitifs, de vrais cadeaux: seulement quelques dizaines de milliers de francs!

J'ai vu aussi la pré-release de l'écran graphique IBM d'une station de travail UNIX avec son extension graphique (fenêtres, menus, etc.) avec une résolution de 1024 sur 780 et une palette de plus de 16 millions de couleurs dont 256 peuvent être affichés simultanément. Je n'ai pas eu le courage de demander le prix.

Venons-en maintenant aux vraies bonnes nouvelles: le stand Commodore était en absolu le plus fréquenté (crowdy); pour conquérir une place devant un écran d'Amiga, on devait presque se bagarrer; et dire que la surface n'était pas du tout négligeable; bien au contraire. Et cela pendant les quatre jours de l'exposition. Heureusement à Washington j'avais connu plein de monde et le passe de "PRESS" qu'ils m'ont donné, ainsi qu'à ma femme, nous facilitait l'accès à toutes les démos. En plus j'avais avec moi un certain nombre d'exemplaires d'A-news que les exposants s'arrachaient l'un l'autre; j'en ai profité pour négocier mes copies en échange de démos, renseignements confidentiels, informations en avant- première. Je suis tout de même impressionné par le nombre d'américaines qui, plus ou moins bien, connaissent le français, Paris et la Côte d'Azur et... Monte-Carlo avec le souvenir impérissable de notre bien-aimée Princesse Grace (Kelly pour les américaines) toujours présente dans le coeur de tous les Monégasques.

En ce qui concerne la disponibilité de nouveaux produits, voilà en gros la situation: les produits Commodore seront diffusés entre septembre et la fin de l'année. Tout ce qui a été annoncé devrait être effectivement disponible. Je vous garderai au courant de l'évolution de la situation dans les prochains numéros, mon habitude étant de vous donner les renseignements seulement quand je me sens raisonnablement sûr de leur validité.

Le premier produit qui devrait être commercialisé est la nouvelle carte contrôleur pour disque dur qui permet le boot direct avec le 1.3 qui, en Allemagne, devrait être déjà en distribution. Cette carte existe sûrement car je l'ai déjà vue ici en France encore avant de partir pour les Etats-Unis. Si vous avez attendu jusqu'à maintenant pour acheter un disque dur, attendez encore quelques semaines; vous pourrez choisir disque et contrôleur compatibles avec le 1.3 plus le boot direct et la possibilité de connecter plusieurs drives. Ceux qui ont déjà un disque dur doivent contacter le fabricant car j'ai entendu dire que les plus sérieux sont en train de préparer un échange de PROMs afin de permettre un upgrade qui puisse faire bénéficier leurs clients des nouvelles possibilités du 1.3; veuillez m'excuser si je ne donne pas plus de détails mais cela varie beaucoup d'un fabricant à l'autre et même d'après le modèle du disque dur et/ou de la carte contrôleur.

Voilà maintenant quelques statistique de vente: pour la première fois Commodore annonce avec un press-release officiel que les Amiga vendues dans le monde sont au nombre de 600.000; même s'il n'y a pas de chiffres exacts il est possible de dire qu'un tiers a été vendu aux U.S.A et Canada, un autre tiers en Allemagne et Europe en général, le tiers qui reste... dans le reste du monde.

Quant aux statistiques par pays, à la réunion développeurs de Washington, ils ont donné des chiffres en ordre décroissant pour environ une quinzaine de pays; à part les plus évidents tels qu'Etats-Unis et Allemagne, plein d'autres étaient mentionnés;

notamment les pays scandinaves, la Hollande, l'Angleterre, l'Australie, l'Italie, même la Suisse mais... pas la France! D'autant plus étonnant si l'on tient compte que la France est le troisième marché européen en ce qui concerne la micro-informatique.

Commodore estime que pour le premier janvier 1989 la barrière d'un million d'Amiga vendues sera depassée. Non seulement je le souhaite mais j'espère que cette prévision soit largement dépassée.

Je m'attends aussi que d'ici au début de l'année prochaine nous verrons toutes les nouveautés annoncées ainsi que plein de nouvelles choses intéressantes et je souhaite que les importateurs français dédient un peu plus d'attention à notre belle machine!

BridgeBoard-PC/XT

Tout en vous assurant que ma Newsletter va rester 100% AMIGA et que je ne désire pas importuner mes lecteurs en parlant de choses tristes tel que l'émulateur PC et/ou MS-DOS, je me trouve quand-même dans l'obligation de vous passer une information de grande importance pour ceux qui ont une AMIGA 2000 avec une carte Bridge-Board-XT pour émulateur PC/MS-DOS, ainsi que les possesseurs d'une AMIGA 1000 avec Sidecar.

Commodore Allemagne a distribué une disquette nommée "PC Install" contenante la version 1.1 du programme d'installation de la BridgeBoard (carte "passerelle") et de tous les programmes et drivers qu'il peut utiliser avec celle-ci (PC Emulator Software Installation V1.1).

Cette même disquette vient avec un fichier ReadMe très important avec des "ADDENDA and ERRATA" indispensables à tout possesseur d'une carte BridgeBoard.

En plus des instructions relatives à la procédure d'installation des programmes et une discussion sur les BindDrivers, vous y trouverez les explications nécessaires pour définir un Hard Disc en tant que System Disc et vous apprendrez à monter automatiquement une Startup en Hard Disc PC.

J'en profite pour vous rappeler au passage la nomenclature conventionnelle utilisée par les différents disks devs:

JH0: PC Hard disc
DH0: AMIGA Hard Disc (ST 506)
DH2: AMIGA Hard Disc (SCSI)

JH0: peut toujours être partagé entre environnement PC et AMIGA.

Tous les possesseurs d'une carte Janus/BridgeBoard (ainsi que les développeurs concernés) ont (devraient avoir) le droit de recevoir cette disquette.

Si vous en avez le droit et que vous ne l'avez pas encore reçue, il vous faudra la réclamer auprès de Commodore-France soit directement, soit par l'intermédiaire de votre revendeur habituel.

Livre pour Amiga

Les programmeurs débutants seront heureux d'apprendre que P.S.I. vient de publier "**Le livre de l'AmigaBasic**" de Benoit Michel et Jaques Boisgoutier; le premier est déjà connu à la plupart de mes lecteurs pour avoir réalisé avec deux confrères "Clefs pour Amiga" toujours édité par P.S.I.

Tous les possesseurs AMIGA ont (ou devraient avoir) le manuel de l'AmigaBasic; pour quelle raison donc acheter un livre sur le même argument. Pas pour une, mais pour trois bonnes raisons:

- richesse et qualité des exemples
(pour chaque commande il y a un exemple clair de son utilisation)

- les listings des programmes
(les commandes plus complexes et/ou spécifiques à l'Amiga sont illustrées par des programmes directement utilisables ou des

routines prêtes à être incorporées dans vos propres programmes

- le côté "apprentissage"
que votre intérêt soit pour l'animation, les images IFF, les sons et la synthèse vocale ou la manipulation des listes et fichiers, vous serez guidés par des explications claires et simples.

Utile à garder sous la main par tous programmeurs, il est à conseiller à tous ceux qui désirent apprendre le Basic de l'Amiga.

Sur un plan strictement personnel, j'aurais aimé voir offerte par P.S.I. la possibilité de commander une disquette avec tous les programmes contenus dans le livre afin d'épargner du temps. Je dois ajouter que, pour apprentissage, le fait d'être obligé de taper les programmes soi-même n'est pas mauvais non plus car cela favorise la mémorisation et la compréhension des exemples.

PRINTER.control

Depuis dix ans je dois encore voir un utilisateur d'ordinateur, même le plus expert, qui n'a pas de problèmes lorsqu'il s'agit d'utiliser une imprimante.

Imaginons par simplicité que votre imprimante soit déjà correctement branchée (la connexion des imprimantes fera l'objet d'un prochain article) et que vous avez déjà effectué des tests concluants qui prouvent qu'elle marche comme il faut. Si vous pensez avoir résolu vos problèmes, vous faites grave erreur: vos problèmes vont commencer bientôt!

Je vous épargne une longue et fastidieuse explication technique et théorique relative aux différents standards, ordinateurs, fabricants d'imprimantes, etc. J'irai me limiter à des exemples bien précis que vous pourrez expérimenter tout en lisant mon article. Chargez donc votre WorkBench, ouvrez une fenêtre CLI, allumez votre imprimante et... continuez à lire!

Mise à part les options offertes par les différents logiciels dont nous nous occuperons tout à l'heure, il faut avant tout savoir que vous pouvez accéder à l'imprimante par l'intermédiaire des trois "devices virtuelles":

PAR: qui représente la sortie parallèle
SER: qui représente la sortie série
PRT: qui représente la sortie "logique" (celle choisie sous "Preferences)

Les sorties PAR: et SER: correspondent aux sorties "physiques" de votre Amiga tandis que PRT: correspond au "driver imprimante" choisi sous "Preferences"; ceci indépendamment du fait que votre imprimante utilise une sortie série ou parallèle. L'Amiga "connaît" les paramètres que vous avez sauvés et peut donc "diriger" les fichiers à imprimer vers la sortie appropriée.

La différence entre les deux sorties physiques (PAR/SER) et la sortie "logique" PRT: est d'une importance capitale car les deux premières envoient vers l'imprimante tous les données "tel quel" tandis que PRT: "filtre et interprète" les données qu'il reçoit; ceci est à la base de la possibilité de l'Amiga d'utiliser une "imprimante virtuelle universelle" sans besoin que chaque développeur doive créer lui même son driver; un fichier conçu pour la sortie PRT: ne devra donc pas être modifié car le driver pourra l'interpréter en fonction de l'imprimante choisie et se chargera du transcodage de tous les caractères de contrôle (et/ou codes ESCape) appropriés à l'impression.

Pour mieux saisir la différence entre les deux approches, voyons un exemple pratique: sans oublier d'allumer votre imprimante tapez dans votre fenêtre CLI ce qui suit:

copy * to par: <return>
Ctrl-N pliffity-ai l'élargi c'est fait! Ctrl-\ <return>

si tout se passe bien, vous devriez voir s'imprimer une ligne en caractères élargis. Voyons l'analyse de ces deux lignes:

- l'astérisque (*) symbolise la console (écran+clavier) de votre Amiga; *copy * to par:* veut donc dire de copier vers l'imprimante, par l'intermédiaire de la sortie parallèle, tout ce que vous tapez;

- <return> veut dire d'appuyer sur la touche Return

- Ctrl-N veut dire d'appuyer sur la touche control et (en même temps) sur la touche indiquée après le tiret (-) qui ne doit pas être tapé; en même temps (la simultanéité n'existe pas!) veut dire appuyer *d'abord* sur Ctrl, *après* sur la deuxième touche indiquée, *relâcher* celle-ci et ensuite relâcher la touche Ctrl; il n'est pas nécessaire de le faire en 3/10 de secondes; employez tout le temps que vous voulez;

- Ctrl-\symbolise "la fin du fichier" et rend la main à l'Amiga

- PliffityEtc. (ou n'importe quelle autre bêtise qui vous vient à l'esprit) symbolise le texte que vous désirez envoyer vers l'imprimante: tout ce que vous tapez entre Ctrl-N et Ctrl-\sera imprimé en caractères élargis;

Pour cette exemple j'ai choisi l'impression gras pour la simple raison que quasiment toutes les imprimantes offrent cette possibilité et que le code de contrôle est universellement utilisé pour l'option "bold", du moins par toutes les imprimantes compatibles Epson, IBM, Centronics and alike. Etant donné que la plupart de ces imprimantes utilisent une connexion parallèle, j'ai utilisé la sortie PAR:; mais si votre imprimante utilise une connexion série, il vous suffira de changer PAR: en SER: et l'exemple demeure valable.

Si vous avez d'autres options sur votre imprimante (italique, souligné), vous pouvez les essayer en modifiant tout simplement le caractère de contrôle de la deuxième ligne; par exemple parmi les plus couramment utilisés vous pouvez utiliser les suivantes:

Ctrl-O pour le compacté
Ctrl-J avance d'une ligne
Ctrl-L avance d'une page (form feed)

et d'autres encore qui, attention, peuvent eux aussi être différents d'une imprimante à une autre; pendant tout vos essais, gardez sous la main le manuel de votre imprimante qui vous permettra de choisir correctement les codes à utiliser.

Et si jusqu'ici tous vos essais ont échoué, pas de panique, car les exemples suivantes devraient réussir à tout le monde; toujours dans votre fenêtre CLI tapez la ligne suivante:

echo > prt: "e*[1mceci c'est du bolde*[0m"

pour voir s'imprimer **ceci c'est du bold** en caractères gras.

Voyons les différences avec l'exemple précédent; PAR: a été remplacé par PRT: qui n'utilise pas les codes de votre imprimante mais les codes "universels" de l'Amiga dont l'avantage est qu'ils sont toujours les mêmes quel que soit le modèle d'imprimante.

Le signe > est le caractère de *redirection* qui envoie la chaîne de caractères entre guillemets vers la "device prt:"; *echo* est la commande de l'AmigaDOS qui affiche la chaîne de caractères. (Echo bonjour affichera bonjour à l'écran tandis que *echo > prt: bonjour* imprimera "bonjour" sur votre imprimante car le symbole ">" l'a *redirigé* vers celle-ci. (Les guillemets ne sont pas nécessaires si le texte qui doit être echo*ed* ne contient pas d'espaces.)

Voyons maintenant la partie mystèrieuse: e*[est le CSI (Control Sequence Introducer) dont la partie e* en BCPL (le langage dans lequel a été écrit l'AmigaDOS) symbolise le code ESCape; il est normalement suivi par un (ou plusieurs) numéro(s) et une lettre minuscule (m est la plus couramment utilisée) qui fait office de CSI *terminator*; les lettres autres que m ont des significations différentes. Parmi les diverses options qui peuvent suivre le CSI (e*[), un certain nombre est réservé pour l'impression. Voici des exemples classiques:

- e*[3m pour imprimer en *italique*
e*[4m pour imprimer en souligné
e*[0m pour revenir à l'impression normale

Pour une liste extensive des toutes les autres possibilités consultez le manuel de l'AmigaDOS de Commodore (la traduction française est disponible depuis un bon moment) ou (de chez P.S.I.) Le livre de l'AmigaBASIC.

La standardisation, une certaine uniformité de l'environnement de programmation, la "convivialité des ordinateurs actuels avec interface utilisateur à base d'icônes, fenêtres et menus déroulants vont vite manifester leurs limites à partir du moment où l'utilisateur, une fois familiarisé avec son système, désire pousser plus loin l'exploitation de sa machine.

Un des cas typiques, si je dois juger en fonction des lettres et coups de fil que j'ai reçu à ce propos, consiste dans la difficulté de télécharger un jeu de caractères vers l'imprimante (si votre modèle permet cela évidemment). Un cas plus simple mais aussi important consiste à vouloir imprimer une ligne de texte en couleur (attendu que votre imprimante supporte et dispose d'un ruban couleur).

Tout cela est normalement possible avec l'envoi à votre imprimante d'une ou plusieurs séquences de contrôle. En effet quand les programmes "user friendly" à base de "what you see is what you get" n'existaient pas, tout programme de traitement de texte permettait d'obtenir le résultat voulu en insérant à l'endroit approprié dans votre texte la séquence de contrôle appropriée.

La quasi totalité des programmes d'aujourd'hui, conçus pour être faciles, ont inclus les fonctions les plus couramment utilisées sous forme de menus et autres. Le résultat de cela est que si une certaine fonction de votre imprimante n'a pas été prévue et inclue dans les options disponibles, vous ne pourrez pas l'exploiter sauf si votre programme (tel que Word Perfect ou Scribble par exemple) vous permet d'insérer des séquences de contrôle à l'intérieur du texte. C'est pour cette raison par exemple qu'avec Textcraft il n'est pas possible d'imprimer une ligne de texte en couleur.

Les exemples que je vous ai donnés avant et que j'espère vous avez répétés avec succès sur votre imprimante, pourront vous permettre de vérifier que certaines fonctions existent et marchent correctement; mais ils ne seront pas forcément accessibles à partir de n'importe quel programme.

En revanche, avec quelques imprimantes, certaines fonctions resteront accessibles même si le programme que vous utilisez ne les a pas prévues; par exemple certaines imprimantes qui permettent le téléchargement de caractères ont une mémoire qui survit à toutes réinitialisations (il suffit de ne pas eteindre l'imprimante) et donc, même si votre traitement de texte ne supporte pas spécifiquement cette option, vous pourrez imprimer avec le nouveau jeu de caractères que vous aurez chargé au préalable.

Cette hypothèse met en valeur l'importance de la différence entre les devices PAR: et SER: avec la sortie PRT: qui, en filtrant les codes qu'elle reçoit afin de pouvoir les interpréter, ne pourrait jamais reconnaître les séquences de contrôle non prévues par "l'imprimante universelle". (Il ne faut pas voir ici une limitation; l'évolution technique est telle qu'il y aura toujours de nouvelles possibilités qu'il n'était pas possible de prévoir à l'avance.)

Voilà donc la procédure générale à utiliser pour "maîtriser" l'imprimante:

- préparez la séquence de contrôle dont vous avez besoin à l'aide du manuel de votre imprimante;

- selon sa longueur et votre goût personnel, employez la commande *echo* ou *copy* (voir exemples plus haut) pour envoyer les codes de contrôle vers l'imprimante;

- utiliser la sortie PAR: (ou SER:) selon votre connexion

Si vous avez une séquence que vous utilisez normalement vous pouvez aussi créer un fichier texte que vous pourrez utiliser chaque fois que vous le désirez en le *redirigeant* vers l'imprimante; voici un exemple dans sa forme générale:

copy > par: MonFichier

(où MonFichier contient les codes de contrôle que vous désirez envoyer à l'imprimante).

Malheureusement tout ce que je viens de vous expliquer n'offre pas une garantie de succès avec tous les programmes; en effet, en plus du driver lui-même, certains programmes font une réinitialisation complète et totale de l'imprimante qui annule soit en totalité, soit en partie, toute configuration préalable que vous pourriez avoir envisagée.

Vous aurez sûrement remarqué que cet article est plutôt générique et n'offre pas d'informations valables à 100 pour 100; ceci est dû au fait que le nombre d'imprimantes, de logiciels et de combinaisons possibles est tel qu'un livre entier ne suffirait pas à prévoir tous les cas possibles, mais il serait ausi vite depassé dès la parution de nouveaux logiciels et modèles d'imprimantes. Pour cette raison si vous êtes coincés par un cas bien précis, je pense que le mieux est de me contacter ***après*** que vos essais personnels et l'assistance de votre revendeur (et/ou Commodore-France) ont echoué.

Additional.info Vous trouverez d'autres exemples d'utilisation du CSI (e*[) ainsi que de redirection (>) dans mes Newsletter précédentes (de la 5 à la 8). Je vous rappelle que pour l'AmigaDOS il est indifférent d'écrire en majuscules ou minuscules; COPY et

copy, ainsi que PAR: ou par: sont exactement la même chose; quelques fois je mélange majuscules et minuscules pour une meilleure synoptique et compréhension du texte. En revanche pour les sequences de contrôle, il faut respecter la graphie proposée; e*[0m et e*[0M ne sont pas la même chose! Et si après tout cela vous êtes desespérés, je suis là pour vous conforter; surtout si vous êtes une "AmiGamine"! (A propos, l'été approche; il faut que les "Miss Amiga" m'envoyent leurs photos. Cfr. A-news No. 1, CAN # 10, page 3.)

Trucs et Astuces

Parmi les différents AmigaTricks que j'arrive à découvrir pour notre belle machine, ceux que j'aime le plus à partager avec vous doivent remplir trois conditions:

- être raisonnablement simples
- pouvoir être exploités à partir des ressources standards (CLI par exemple)
- être amusants et/ou faire gagner du temps

(les ordinateurs, après tout, ne sont-ils pas faits pour cela?!)

Dans vos manuels sûrement vous aurez déjà rencontré la commande "rename": si vous devez renommer un fichier vous avez la solution; en revanche si vous êtes en train de réorganiser vos disquettes il est possible que vous désiriez renommer certains fichiers après les avoir transferés sur une autre disquette. Afin de vous éviter un double travail (toujours fastidieux et inutile) je vous rappelle que la commande *copy* contient une option rename implicite qui est fort pratique. Imaginez par exemple d'avoir en DF0: une disquette d'images en vrac que vous désirez copier sur une autre disquette en précisant qu'ils sont en hi-res; simple et rapide, voici la commande à taper:

copy df0:picture to df1:picture.hr

et vous aurez copié et renommé votre fichier en même temps!
Cette particularité nous offre la possibilité de créer le back-up d'un fichier sur une même disquette par commande directe:

copy df0:MonFichier to df0:MonFichier.BU

Les deux exemples précédents prouvent la flexibilité de la commande copy qui va nous servir cette fois pour créer des icônes pour les fichiers qui en sont dépourvus.

Pour comprendre l'astuce, préparez en ram: un nouveau directory en tapant:

makedir ram:TiroirVide

et si vous faites dir ram: vous verrez qu'il existe un directory avec le nom TiroirVide; évidemment si vous double-clickez sur la disquette de la ram:, celle-ci sera vide car TiroirVide n'a pas d'icône. Nous allons remédier à cela en tapant cette ligne:

copy df0:Empty.info to ram:TiroirVide.info

et répétez l'expérience de réouvrir (fermez-la d'abord) la fenêtre de la ram: dans laquelle, surprise!, vous verrez un tiroir que vous pourrez ouvrir lui aussi même si évidemment il sera vide (d'où le nom choisi!).

Cette astuce qui j'éspère sera bien pratique pour beaucoup de monde, nécessite certaines remarques. Mon exemple soupçonne l'existence sur votre disquette workbench du tiroir "Empty" tel qu'il existe sur le Workbench d'origine; si vous l'avez effacé, il ne pourra pas être copié... Si vous préférez copier l'icône d'un autre tiroir vous pouvez le faire sans problèmes.

Sachez en revanche qu'il y a une limitation logique à cette pratique: l'icône utilisée doit correspondre impérativement au type du fichier auquel vous désirez l'associer: un directory aura besoin d'une icône du type "drawer", un programme voudra une icône du type "tool" et ainsi de suite; pour plus de détails voyez votre manuel ainsi que le programme IconEd. Sachez aussi que tous les autres paramêtres (position de la fenêtre ou "default tool par exemple) seront copiés avec; s'ils ne vous conviennent pas, n'oubliez pas de les modifier. Pour les différents types d'icônes et leur utilisation, je publierai un tutorial très prochainement. (J'en profite aussi pour vous rappeler que dans la série "The Best of..." les disquettes 2 et 3 sont totalement dédiées aux icônes.) In the meantime... enjoy!

Break-Out.follow-up

La quantité des fanatiques qui aiment toutes les variantes du jeu de "mur de briques" m'incite à vous garder au courant sur tout ce qu'il y a de nouveau à se sujet.

Dans CAN #12 je vous avais parlé d'AKKROID, dont la démo m'avait fort impréssionnée. J'ai le plaisir de vous confirmer que la version commerciale est maintenant disponible sous le nom de "ACT OUT" et diffusée par Digital Image. La disquette vient avec un éditeur de tableaux et avec plusieurs exemples utiles à vous guider dans la création de vos propres tableaux de difficultés.

En ce qui concerne **ARKANOID**, Discovery Software annonce une nouvelle version avec un nombre double des niveaux de jeu en même temps qu'une baisse de prix. La nouvelle version présénte 66 niveaux et coûte seulement 29.95 dollars.

Disquettes PDS

Avant de vous annoncer les nouveautés je vous informe que un bug s'est glissé dans le programme "Mandelbrot" de Charles Vassallo. Tous ceux qui ont commandé cette disquette peuvent me la renvoyer pour une mise à jour gratuite. Si vous préférez éviter de me renvoyer la disquette, il suffit que vous me demandiez la copie des instructions avec les modifications à effectuer; (il suffit de changer quelques lignes). Dans les deux cas n'oubliez pas d'indiquer très clairement votre nom et votre adresse.

Dans la série de **MCA** j'ai choisi pour vous deux disquettes qui ont retenu mon attention:

PRG#1 (Programming #1) dans laquelle vous trouverez un certain nombre de langages Domaine Public: LOGO, XLisp, un compilateur C; plusieurs utilitaires pour programmeurs sont inclus;

SD#2 (Sound Disk #2) avec un sound player/editor et NodeDriver, un programme pour jouer de la musique pendant l'affichage d'images; sur la même disquette vous trouverez 14 sons digitalisés. (Attention: pas pour débutants, même si pas trop difficile.)

La place disponible étant épuisée je me vois obligé de remettre au prochain numéro la description de plusieurs disquettes. En effet, en plus de celles que je reçois des Etats-Unis, je commence à en recevoir de la part de mes lecteurs. Je suis en train de les trier et de les arranger; les premières seront disponibles d'ici peu. Merci à tous ceux qui ont coopéré pour étoffer le Domaine Public français.

Amigalement Vôtre

Beaucoup d'entre vous m'ont fait parvenir leur commentaires et leur suggestions. Tout spécialement j'avais sollicité votre avis pour la présentation (le "look") de ma Newsletter. L'ensemble de la grande majorité des opinions reçues me fait comprendre que vos désirs sont les suivants: ma Newsletter doit garder son identité; lintégration graphique avec A News est acceptée (même souhaitée par certains) à condition que la première page conserve son identité actuelle; de toutes façons vous appréciez son indépendance encore plus accentuée par le fait qu'elle reste un encart gratuit édité séparément.

Etant donné que rien ne reste figé et immuable dans le temps, et compte tenu que même vos goûts et vos exigences pourraient changer, vous êtes invités à me faire part de vos désirs, suggestions et conseils sans épargner les critiques utiles à l'évolution de ma Newsletter. (Après tout... with CAN you can!)

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
(top secret surprise... coming soon)

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(liste des titres et autres services disponibles - 17 Juin 1988)

^^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 138)
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> Advantage (1-2-3-4-5) (Great!)
-> The Amigans (5-7-9-10-11-12-14-15) (# 11 avec 60 mouse pointers)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS # 1 et # 2 (# 2 = Créations Eric Dasque)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1 - PRG#1 - SD#2)
-> CS-PRESTON #27 - (MachMouse plus utilitaires et programmes divers)

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d´images digitalisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Slide Show Météo
-> Sunshine (Changez la rotation du globe sur trois axes!)
-> J.Santos/D.LeNouaille (première disquette française de Slide-Show)
-> New Workbench Demos
-> New Instruments for Music Demos
-> New Boing! with Screen Dump and Jukebox
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

SSG + RTE

ou le Ray Tracing à la portée de tous

Non, ce n'est pas la méga formule de la transmutation du Bismuth en Farine de blé mou, mais enfin LA solution à tous vos problèmes de capacité mémoire si vous vous intéressez au Ray Tracing.

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Rappelons brièvement que le Ray Tracing est la technique qui permet d'obtenir de fantastiques images en 4096 couleurs, à partir de formes géométriques dont on se borne à définir la position, la couleur et la matière. Le programme calcule toutes les réflexions de lumière, tous les effets d'ombrage, et le résulat a quasiment une qualité photo.

DAVID ET GOLIATH

Le programme le plus connu qui exploite ce type de calcul est bien évidement SCULPT 3D de Byte By Byte. Mais l'inconvénient majeur de ce programme est sa boulimie mémorielle (je vais écrire à l'Académie française pour proposer cette nouvelle expression).

En effet, SCULPT3D calcule toute la scène avant de l'afficher, ce qui consomme un maximum de place en mémoire.

Par contre je vais vous parler d'un autre programme de Ray Tracing qui calcule et dessine en même temps, ce qui permet d'avoir des centaines de sphères dans un dessin, même avec 512K de mémoire.

Ce petit programme de 51K s'appele SSG, et fait partie d'un ensemble de 3 programmes, dont les 2 versions bien connues du 'JUGGLER'.

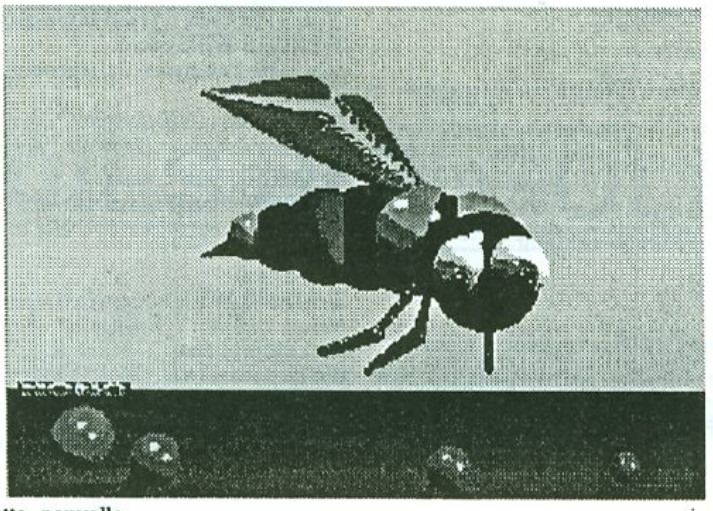
Cet ensemble est vendu en Angleterre pour un prix modique de moins de 200Fr. Ce bas prix vient du fait que SSG n'a aucune interface utilisateur, c'est à dire qu'il faut avant toute chose créer un script en ASCII pour définir votre scène, et cela, ce n'est pas du tout évident... Ce n'est pas comme avec SCULPT ou tout se définit avec la souris.

De plus SSG ne peut générer que des spheres. Et à l'inverse de SCULPT, où il faut spécifier un nombre de facettes pour chaque sphère, dans SSG celles-ci sont toujours parfaites et entièrement sphériques. La définition d'une sphère est de la forme :

(1, 0.7, 0.7) 1 (0,0,6.1):0.5;

Les 3 premiers chiffres correspondent aux valeurs des 3 registres RGB de la couleur de la sphère. Le chiffre suivant est son type de texture (1=mat, 2=brillant, 3=miroir). Enfin les chiffres entre parenthèses sont les coordonnées du centre de la sphère, puis en dernier son diamètre.

Vous comprendrez facilement que votre revendeur habituel de papier millimétré commence à se frotter les mains !!! Et encore, au début du script, il faut spécifier la position de l'observateur, la direction de son regard, ainsi que la focale de l'objectif utilisé. Voila pourquoi ce programme est si peu cher...



ZORRO EST ARRIVE (Heureusement)

Mais bien heureusement, grâce à un gentleman répondant au doux nom de Tim Eckel, vous allez pouvoir bénéficier d'un éditeur du style de celui de SCULPT, avec 3 fenêtres correspondant aux vues de dessus, de face et de profil. Ce sympathique programme s'appelle RTE (Ray Tracing Editor). Et là tout se fait à la souris. Merci Mr Eckel. De plus, pour la petite histoire, ce programme a été réalisé en Basic puis compilé avec le Compilateur d'ABSOFT.

Cela marche tout à fait bien, et il faut à peine 10mn pour faire une jolie scène, et même pas 2mn pour une scène simple (style: 2 ou 3 sphères sur un damier). Vous positionnez vos lampes où vous voulez, vous zoomez, vous ajoutez, vous supprimez, etc... etc...

Vous pouvez même avoir une pré-vue de votre oeuvre, en 10 secondes, grossièrement, mais c'est suffisant pour avoir une idée du résultat final.

LES CALCULS

Bon, vous avez votre scène, et il faut maintenant lancer le calcul. Pour cela, il faut, sous CLI, taper

SSG i=NomOriginal o=NomFinal Avec les noms correspondant respectivement à celui du fichier source(celui créé précédemment avec RTE), et à celui du dessin généré.

Et c'est parti pour un calcul dont le temps dépendra de la compléxité de votre scène. Mais il est possible de tirer partie du multitache de l'Amiga, car en tapant la combinaison des touches AMIGA+N on fait apparaître l'écran WorkBench, et avec AMIGA+M on revient au dessin pour voir où il en est.

Un dessin demandé en basse résolution, avec une seule source de lumière et 3 ou 4 sphères non brillantes se calcule en ... 1/4 d'heure. On arrive à des temps de calcul de 2 ou 3 jours avec des dessins comportant quelques centaines de sphères brillantes, plusieurs sources de lumière, et en mode entrelacé.

Il est possible de spécifier la taille du dessin, ainsi que sa résolution (de 320x200 à 320x400 en overscan). Vous pouvez ainsi lancer un dessin en 1/8ème de taille qui prendra 1/2 heure pour avoir une idée du résultat avant de partir pour un calcul de 2 ou 3 jours.

MA MODESTE CONTRIBUTION

Pour ajouter un petit plus, j'ai réalisé un programme, également en Basic, qui permet de modifier l'angle de prise de vue et la focale. Vous pouvez ainsi aisément créer plusieurs fichiers différents à partir de celui créé avec RTE, pour générer des vues différentes de votre scène (tourner autour, et réaliser ensuite des animations). J'ai placé ce programme entièrement dans le Domaine Public, et il sera bientôt disponible dans les disquettes Gourou. J'ai également réalisé un SlideShow de mes meilleures images de RayTracing, le tout en musique. Merci la Pub !!!

Norbert

1 > Nouvel épisode de la vie tortueuse et mouvementée d'un AmigaDos perdu dans l'immensité d'une fenêtre CLI. Nous allons cette fois essayer de former nos premières startup-sequence ou batch (séquence de commandes exécutables). Je vous rappelle encore une fois que vous devez travailler sur une copie de sauvegarde de votre WorkBench. Commençons par étudier en détail la séquence de démarrage de votre WorkBench et effacer à votre convenance les lignes inutiles.

ED S/STARTUP-SEQUENCE éditera ce fichier dans une fenêtre de l'éditeur. Mais plutôt que de bloquer votre CLI, préférez taper RUN ED S/STARTUP-SEQUENCE, cela lancera le programme ED dans une tâche séparée, vous laissant la possibilité d'utiliser la fenêtre CLI cachée derrière (il paraît que nous possédons une machine multitâche. Autant en user et en abuser, dans la limite des stocks (de mémoire) disponibles...Dans la fenêtre d'édition, un CTRL B (control B) effacera toutes les lignes jugées non indispensables.

Voici, ligne par ligne, les commandes que vous avez sur votre écran si vous possédez un A2000:

BindDrivers
; Cette commande fait reconnaître à l'Amiga vos extensions matérielles.
Assign WB: sys:
; Ici on définit le disk Workbench comme étant le "device" système.
IF EXISTS sys:s/JH0
; On teste l'existence du fichier JH0 dans le tiroir S
echo "Initializing Janus ...*N"
; Affichage du message dans le cas où le test a marché
Wait 25
; On se repose 25 secondes mais l'Amiga continue à bosser.
Echo "Mounting Janus Hard Disk*N"
DJMount
; Initialisation du nouveau périphérique : le disque dur.
IF EXISTS JH0:
; Si le test précédent a fonctionné, alors le device JH0 existe.
Assign WB: JH0:
; On lui assigne le Workbench.
Echo "Transferring control to JH0: *N"
; C'est à dire que tout ce qui était cherché sur le Workbench, sera maintenant cherché sur le disque dur.
ELSE
; Dans le cas où le test a échoué.
Assign WB: sys:
; On réassigne la disquette Workbench comme disque système.
EndIF
; fin du premier test.
EndIF
; Eh oui, gagné! Fin du deuxième
AddBuffers WB: 30
; Voir la startup de l'A500.
CD WB:
; On se positionne sur la racine de l'arbre (root directory) du Workbench.
IF EXISTS WB:c
; Test de l'existence du répertoire C.
Assign c: WB:c
; On l'assigne sur la disquette.
EndIF
; Fin du test.
IF EXISTS WB:s
; Idem pour tous les répertoires suivants S T L LIBS DEVS FONTS
Assign s: WB:s
EndIF
IF EXISTS WB:t
Assign t: WB:t
EndIF
IF EXISTS WB:l
Assign l: WB:l
EndIF
IF EXISTS WB:libs
Assign libs: WB:libs
EndIF
IF EXISTS WB:devs
Assign devs: WB:devs
EndIF
IF EXISTS WB:fonts
Assign fonts: WB:fonts
EndIF
Assign sys: WB:
; Travail terminé, on rend la main au Workbench.
IF EXISTS WB:System
; On teste l'existence du répertoire System. Idem pour UTILITIES et PC.
Assign System: WB:System
; On l'assigne sur la disquette.
Path add System
; L'AmigaDos ira faire un tour dans ce tiroir lorsqu'il cherchera une commande.
EndIF
; Fin du test
IF EXISTS WB:Utilities
Assign Utilities: WB:Utilities
Path add Utilities
EndIf
IF EXISTS WB:PC
Path add WB:PC
EndIf
Assign WB:
; Liste de toutes les assignations actuelles.
Dir RAM:
; liste du contenu du RamDisk, qui doit être vide, mais l'utilité est surtout de créer une icône pour le Ram disk.
Path RAM: add
; On rajoute le Ram disk au chemin à parcourir.
failat 30
; Gestion et continuation en cas d'erreur.
SetMap f
; Clavier français. Ici, Setmap suffit, car on a précédemment fait
; un PATH ADD sur le tiroir SYSTEM. Bravo à tous ceux qui m'ont signalé
; l'oubli de Norbert: SYSTEM/SETMAP F (Ca lui apprendra à jouer à Interceptor en multitâche avec sa fenêtre Dos!?!)
LoadWb
; qu'est ce qu'elle fait celle là déjà? Ah, oui, elle charge l'environnement
; écran, fenêtre, icones que vous aimez plus que le CLI, paraît-il! Quelle injustice!
EndIF
endcli > nil:
; Mission accomplie. Fermeture de la fenêtre AmigaDos (idem pour CLI, évidemment) et
; redirection des éventuels parasites dans le périphérique nul.
; le message CLI TASK 1 ENDING est redirige dans les choux!
; Ce > nil: est facultatif, mais ca fait tellement plus pro!

Bon, voyons la séquence de l'A500, à première vue plus simple.

echo "A500 Workbench 1.2 F Version 33.56 23-APR-87*N"

; Affichage du message de bienvenue, avec numéro de version et date.

BindDrivers

; Reconnaissance d'un environnement Hard tel qu'extension mémoire...

if EXISTS sys:system

; Test de l'existence du répertoire System.

path sys:system add

; Ajout au chemin de recherche.

endif

; Fin du test.

if EXISTS sys:utilities

; Idem pour UTILITIES

path sys:utilities add

endif

Dir RAM:

; Lecture du disque RAM et création de son icone.

Path RAM: add

; Ajout de la Ram au chemin.

SetMap f

; Clavier français.

Addbuffers df0: 20 ;this uses up about 10K of memory, but improves disk speed

; Comme le monsieur vous l'a dit, cela bouffe 10 kilos, mais après ça speede un max.

, en réalité, création d'un plus gros tampon Ram où le Dos ira chercher si la commande invoqué n'a pas déjà été stockée par une executiion antérieure.

LoadWb

; je sais plus! Voir plus haut.

failat 30

; Gestion des erreurs, par exemple la startup continue meme si vous ne possédez pas d'horloge.Sans Failat, vous obtiendrez un message d'erreur, et le dos vous rendrait la main.

SetClock >NIL: Opt load

; Si vous possédez une extension mémoire avec horloge interne, cette commande a pour effet de mettre le système à l'heure de l'horloge.

; ATTENTION AU NOUVEAU VIRUS. ANTI VIRUS DANS LA DISQUETTE GOUROU#2.

Date

; Affiche la date actuelle, normalement celle de l'horloge si elle est là.

endcli > nil:

; Fin des opérations et disparition de la fenêtre AmigaDos.

Ce fichier peut être lancé soit en rebootant, grâce à son nom bien particulier, soit comme toute autre procédure grâce à la commande **EXECUTE**. EXECUTE S/STARTUP-SEQUENCE relira votre fichier et executera séquentiellement tous les ordres jusqu'à la fin ou jusqu'à ce qu'une erreur (telle que commande ou fichier absent ou mal écrit) se produise. Pour revérifier, le plus simple consiste à taper les commandes en mode direct dans le même ordre jusqu'à trouver l'erreur.

Jean-Pierre

OLDIES BUT GOLDIES

"Bonjour les Gourous, l'Amiga 1000 est présent sur le marché français depuis près de deux ans. Dès le lancement, de très bons programmes étaient disponibles, même si le catalogue était beaucoup moins important qu'aujourd'hui. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, sera de créer une rubrique au sein d'A-News où vous parlez chaque mois de ces excellents logiciels hélas trop méconnus.

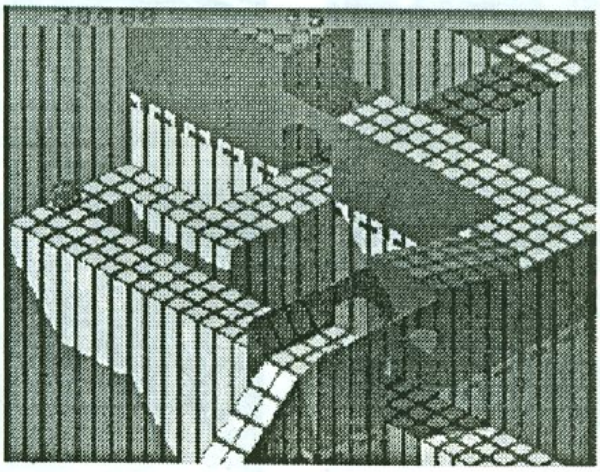
Si l'un de vous était pris par les forces adverses, la rédaction d'A-News niera avoir eu connaissance de vos agissements.

Bonne chance. Cette disquette s'autoformatera dans les cinq secondes".

Ce mois-ci, un jeu qui n'a vraiment pas vieilli : **Marble Madness**. Les plus jeunes diront "Keskecékeça?", les blasés "évidemment!" et les fins connaisseurs "De toutes façons, ça fait longtemps que je le connais, j'y jouais autrefois en arcade (soupirs profonds)". En bref, ce superbe jeu d'Electronic Arts ne laisse pas indifférent, et du teenager au... plus ancien, du fan de Shoot'em up à celui des jeux de tableaux (salut, Jean-Marc), tout le monde est unanime à propos de Marble Madness: GE-NI-AL.

Dis, tu nous expliques? O.K, c'est mon jour de bonté.

Tout d'abord, il faut préciser que l'on peut y jouer soit avec la souris, soit avec le joystick ou alors avec une trak-ball (la boule que l'on fait glisser avec la paume de la main; ceux qui en ont déjà vu com-



prendront, inexplicable pour les néophytes). Vous êtes donc une boule qui glisse dans un paysage composé de pentes et devez terminer un parcours en un temps minimum car celui-ci est compté. Vous avez remarqué? C'est tout bête mais qu'est ce qu'on rigole. Parce que tout ne vas pas sans mal, il y a bien sûr quelques embûches du style vers voraces qui sautent sur votre malheureuse boule (qui pourtant ne leur a rien demandé) et autres... Le jeu se compose de six niveaux toujours plus difficiles (l'avant dernier vous propose non plus de descendre, mais de remonter). La rumeur circulait que des tableaux supplémentaires devaient paraître mais toujours rien à l'horizon. Dommage...

Les auteurs de ce jeu n'ont pas oublié l'humour: par exemple, après que votre boule ait fait une (petite) chute et se soit littéralement éclatée par terre, un petit balai vient nettoyer le sol et enlève le tas de poussières (c'est-à-dire vous...).

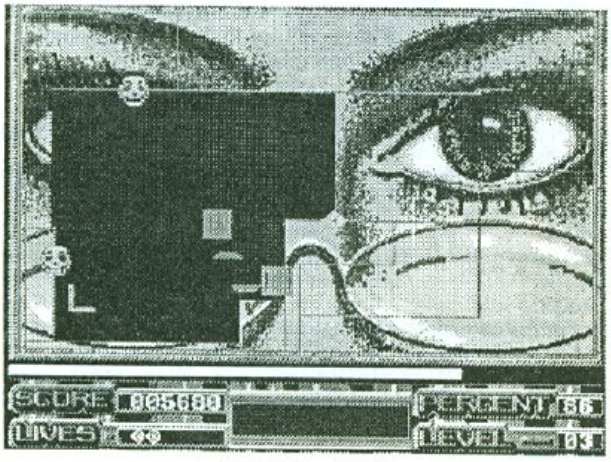
Les graphismes, l'animation et même la musique sont splendides et parfaits. Ce logiciel a atteint les sommets; Bon y'en a eu d'autres depuis, mais Marble Madness est LE must par excellence.

Un dernier môt: je suis sûr qu'après lecture de cet article, beaucoup d'entre vous qui connaissaient déjà le soft vont ressortir cette disquette poussiéreuse et l'apprécier de nouveau. Marble Madness, c'est un peu comme un bon vin : plus ça vieillit, mieux c'est.

Emmanuel

FLASH

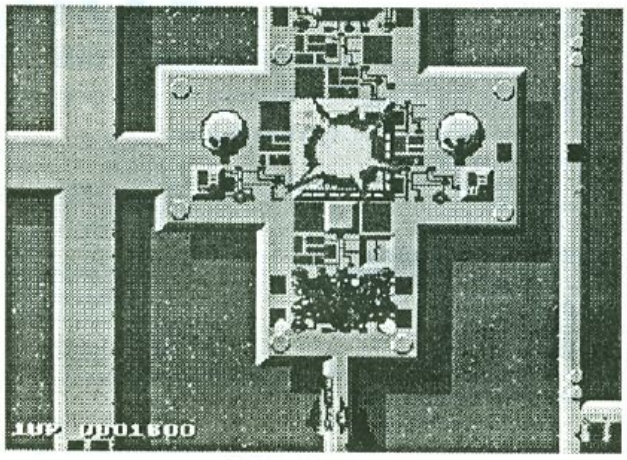
TOUT BEAU ET RAPIDO...



POWER STIX

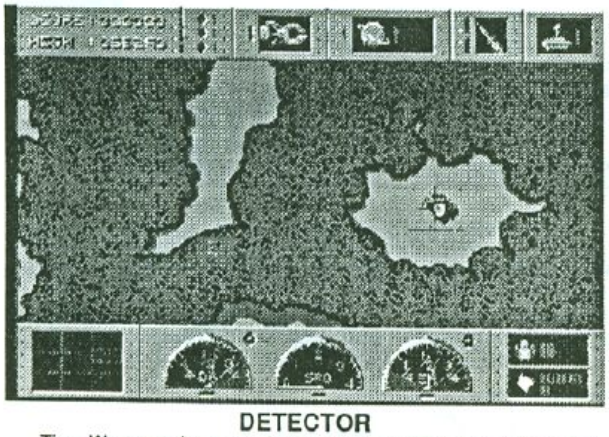
Tout droit sorti des salles de jeux les plus proches, ce "STIX" version Amiga et un véritable régal.

Le but est de diriger un pinceau et de colorier, en quelque sorte, l'image en entier. En fond musical, une musique digitalisée en boucle(sympa), et les différents décors sont superbes. Ce soft est en plus, pour ne rien gâter, pas cher. C'est du plaisir assuré pendant des heures. A se procurer absolument; conseil d'ami.



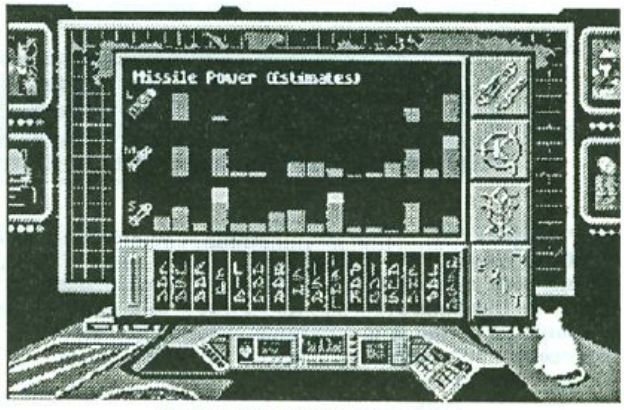
SIDE WINDER

Arcadia, qui nous a offert l'excellent-super-dément Xenon (on va demander des royalties sur leur vente) récidive avec un nouveau Shoot-em up: Side Winder. Musique avec guitare électrique rappelant son illustre prédécesseur, animation excellente et graphismes très propres font de ce logiciel un des meilleurs jeux de tir rapport qualité/prix, car il est proposé à un petit prix. Si votre bourse ne vous permet pas d'acheter au dessus de 200F, l'arcade ne vous est quand même pas interdite: la preuve...



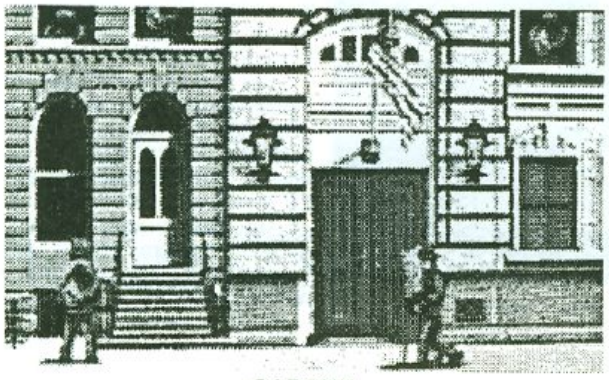
DETECTOR

Time Warp est de retour. Après l'excellent "The Great Giana Sister", ils décident de changer de style en nous offrant un jeu à multi-scrolling. Il vous est demandé de ramasser tout un tas d'objets afin de vous téléporter jusqu'à la planete suivante. Le graphisme, vu de dessus, est propre et le scrolling et l'inertie étonnant. Dommage que ça soit si dur.



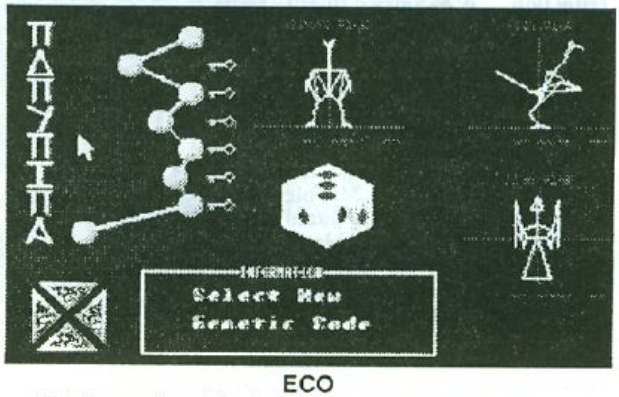
THE ARMAGEDDON MAN

Une bonne simulation géo-politique. Après les excellents Balance of Power et Power Struggle, il semble que ce logiciel soit le plus abouti. Bénéficiant d'effets sonores digitalisés vous plongeant au coeur de l'action, il vous sera très difficile de faire cohabiter américains et soviétiques et assez souvent, par pays interposés, des échanges de missiles si vous voyez ce que je veux dire se feront. Excellent!



CAPONE

Ceux-ci est le premier jeu d'une gamme de trois jeux éditée par Actionware. Ces logiciels utilisent un pistolet du même style (mais pa le même) que celui que l'on trouve sur certaine console comme la Sega. On va donc pouvoir tirer sur l'écran et abattre des gangsters dans Capone, des militaires ennemis dans P.O.W et des vilains extraterrestres dans Creature. Un bon défoulement pour les longues nuits d'été.



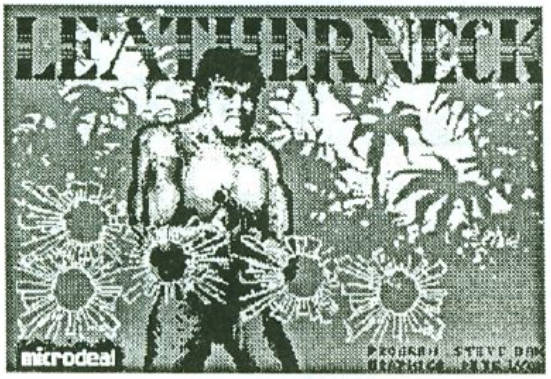
ECO

Voici la première réalisation d'Ocean sur Amiga. Fidèle à la tradition du C64, la musique est excellente et l'histoire est très originale. Il s'agit de passer par différentes espèces et ainsi d'évoluer, de se nourrir et même se reproduire. Il est très dur à l'homme de survivre dans ce monde. Les graphismes en fils de fer sont bons et ce premier produit d'Ocean est bon; D'autres vont suivre comme Wizball qui est déjà sorti et est lui aussi d'excellente facture.

LEATHERNECK

Rambo 64, le retour de la vengeance...

Le nouveau logiciel de Steve "master of scrolling" Bak vient d'arriver. Vous ne vous êtes jamais dit qu'il manquait l'équivalent d'un Commando sur Amiga?



Petite mise en condition avant l'essai du soft : faites-moi quarante pompes sur les jointures, regardez **Rambo I & II** à la TV dissimulé derrière le canapé, le casque sur la tête, le F16 prêt à cracher, prenez un bon joystick (pourquoi pas le Terminator, c'est le moment où jamais) et enfin installez vous devant l'écran de la machine. Ca y est, vous êtes en plein milieu de l'action:

Tiens, prends ça... Toi aussi...Tarataratata... Ils ont flingué John... Et vas-y que je te fais sauter la tourelle à grands coups de grenades...Aaahhh! les salauds, ils m'ont touché...Me laissez pas crever là, sergent; dites à ma femme que je l'aime... Un coup de barre, Mars, et ça repart. Revenir au début du paragraphe et ainsi de suite.

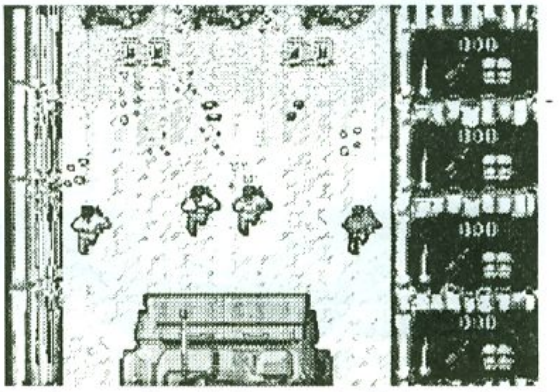
Un bien beau scénario que celui de **Leatherneck**. Bon O.K, c'est pas l'intérêt du logiciel. N'empêche qu'il fallait le préciser pour qu'au moins, les fans de la série **King's Quest** ne soient pas déçus en l'achetant. Côté graphisme, c'est beau, surtout les sprites des héros bien costauds: les adversaires font maigrichons à coté. En son, ça assure, on dirait une musique de film de guerre; en plus, il y a plein de bruits digitalisés: Ah, le cri de l'ennemi agonisant alors qu'une décharge de fusil mitrailleur vient de lui perforer la cage thoracique...

Bon, comme c'est **Steve Bak** qui a réalisé le tout, on ne peut vraiment pas dire de mal de l'animation (faudrait être de mauvaise foi) mais il est dommage que l'ennemi clignote après avoir été descendu car cela rajoute à la confusion générale.

Parce-que vous vous en doutez bien, ça bouge de tous les côtés. Il y a du ménage à faire. C'est là le problème du soft : la difficulté. C'est vraiment trop dur et même pour un fan C64 de **Commando**, **Rambo** ou **Who dares win**, c'est balèze, balèze. N'empêche qu'à deux, c'est déjà plus simple. Comment? je ne vous l'avais pas dit : bien sûr, on peut y jouer à deux (à la **Ikari Warriors**) et même à quatre en branchant une interface sur la RS232 pour connecter deux mitraillettes supplémentaires (aux dernières nouvelles, il parait que l'interface est la même pour ST et Amiga).

Autre nouveauté: il est possible d'avoir trois armes différentes et cela dés le départ. On a ainsi le choix entre la mitraillette tarata, la mitraillette tarataratata (nuance subtile) et la vieille bonne grenade: pour changer d'arme, il suffit d'exercer un mouvement rapide de gauche à droite avec le joystick (remember **Xenon** pour changer de vaisseau?). A la différence des films de Stallone (l'avez vous vu recharger son arme dans **Rambo II**?), le niveau de munitions de votre arme n'est pas éternel et des caisses de munitions sont sur le terrain pour vous réapprovisionner.

Ce logiciel plaira à tous les Rambos en herbe, aux tarés du shoot'em up et à ceux à qui réfléchir fait mal à la tête (Onga, Bonga!). Donc, ce logiciel me plait et il me tarde de l'essayer à quatre. Même s'il déconcerte par sa difficulté aux premières parties, il reste néanmoins de très bonne qualité. Dis, Mr **Steve Bak**, tu pourrais pas nous faire la suite...



Emmanuel

PUB! PUB! PUB!

Comme vous n'avez été que 15 à lever le doigt le mois dernier, nous vous présentons la disquette GOUROU#2. Au sommaire, autant de bonnes choses que dans la première:

= SHELL V2.07M. : (Cf article)

- DMOUSE : Voir l'autre article.

= AMOEBA : un super Space Invaders.(on aurait pu en faire un article)

= VIRUSX : Un autre exterminateur de virus! Ah, ces virus, déjà tant d'articles!

- TRANSFER : Un utilitaire sous MS DOS, en TURBO PASCAL, source, doc et version .COM pour enfin récupérer les accents lors de vos transferts entre l'Amiga 2000 et la Bridge Board. Voir l'article à Jean-Marc dans ANews#2.

=Et toujours un peu de graphisme et de son, c'est un minimum pour cette machine qui mérite bien plus qu'un article!

Commandez la dès aujourd'hui, et pour les 100 derniers, y a une surprise !! on offre une Read/Write Error sans supplément (NDR:Pour les dix premiers, y a une surprise).

Tant que je vous tiens, je voudrais vous demander un petit service. Lorsque vous nous commandez une disquette ou que vous nous écrivez une lettre, essayer de nous préciser votre configuration Hard. Cela nous permettra de mieux apprécier le nombre d'A2000, d'A1000 et d'A500 parmi vous, et cela facilitera l'orientation des articles sans pour autant négliger aucun de ces trois chefs d'oeuvres.

D'autre part et cela étant passé de manière discrète dans les premiers numéros, je vous répète le mot d'ordre: graphistes, musiciens, sculpt 3Distes, et dessinateurs en tout genre, les Gourous organisent un

CONCOURS

permanent avec remise de prix et parution des pièces de collection sur la disquette Gourou.

Envoyez nous vos créations, sur une disquette en nous précisant les programmes utilisés et avec 3F70 si vous voulez récuperer votre disquette.

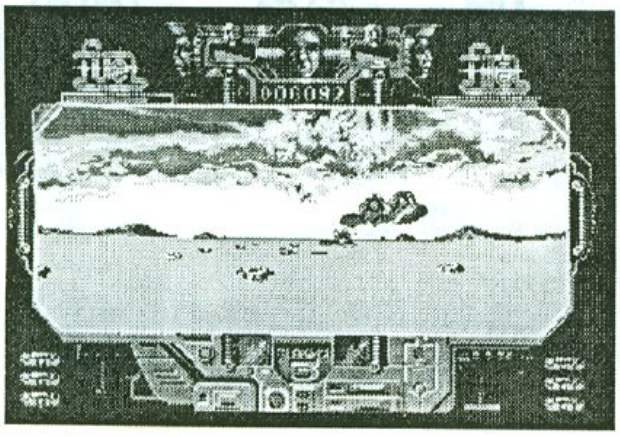
Made In France

Après l'arrivée des premiers logiciels nationaux sur Amiga (cf article du mois dernier sur Coktel Vision et Infogrames), voici la deuxième vague avec à sa tête Loriciels. Deux produits disponibles déjà chez votre revendeur, deux jeux d'action en 3D: Mach 3 et Space Racer. La France concurrencera-t-elle l'Allemagne, championne dans la conception de ce style de jeux (très fin et nécessitant de grandes compétences intellectuelles)? Vous le saurez le mois prochain... Non, je plaisante, c'est tout de suite et nulle part ailleurs...

MACH 3

Après cette introduction ô combien excellente, passons à l'essentiel : je mets la disquette du jeu **Mach 3** dans le lecteur de mon A1000 et hop, à moi, les bruitages déments, les scrollings infernaux (j'attends toujours **Goldrunner II**, soit dit en passant), les supers décors...

Boofff! Après une musique digitalisée un peu crachouillarde, on a vite fait de s'apercevoir que le pari est loupé : paysages dépouillés, bruitages d'un banal... et une action molle (c'est un comble, les shoot'em up ne sont plus ce qu'ils étaient). Les ennemis arrivent par vagues (une escadre d'au moins...ppff...trois vaisseaux), et après les avoir descendus, simple formalité, il ne reste plus qu'à attendre les autres : vous imaginez le pied, 20% de tir, 10% pour tester la maniabilité du vaisseau et 70% d'ennuis. Mon tout, c'est **Mach 3**.



Pourtant, on a bien essayé de relever l'intérêt par quelques pluies de météorites et passages sous des arcades mais c'est un coup de canon-laser dans le plasma. Les couleurs du jeu sont très belles : Jaune et kaki, quel subtil mélange... et l'animation, du dessin animé (je rigole).

On va certainement trouver que je suis méchant mais quand on doit faire un jeu au thème si classique, on doit bien relever le niveau quelque part: regardez **Xenon** de Melbourne House, c'est bestial... Ici, non seulement ce n'est pas très prenant mais (ça y est, on va me traiter de raciste) on dirait des graphismes ST, on dirait tellement que c'est le graphisme Atari, de l'image de présentation au moindre petit sprite. Le soft raté du mois avec la mention Bof!

SPACE RACER

Faites chauffer les moteurs, on va décoller. Avec son deuxième jeu, **Loriciels** nous emmène au bol d'or année 2132, vous voyez le style? Le joystick dans vos mains (moites d'ailleurs), vous vous élancez sur la piste mortelle: le parcours tiendra-t-il ses promesses?

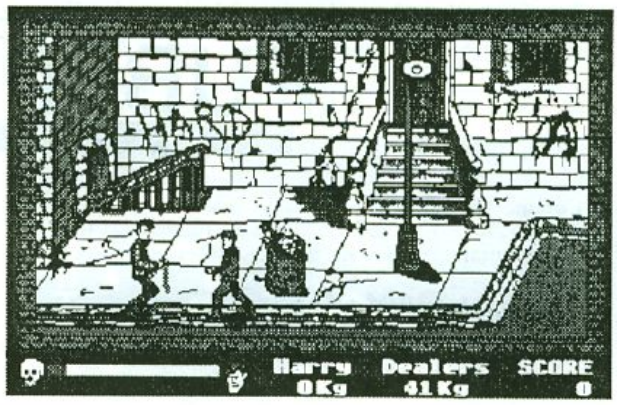
Et pourtant ça s'annonçait plutôt mal: le même genre de musique digitalisée que le précedent soft sort des baffles connectées à la machine... pas fantastique, d'autant plus que c'est le style de zique que Sonix aurait pu faire sans problème. Après avoir choisi parmis trois pistes le futur théâtre de vos exploits sportifs (est-ce encore du sport?), un doux (?!) bruit de moteur vous annonce que les réjouissances vont enfin commencer. Le bouton feu sert d'accelérateur et la barre espace pour éliminer les éventuels motards qui gêneraient votre course. Votre mode de propulsion se fait grâce à un rayon d'énergie sur le sol : attention à ne pas trop s'en éloigner ou vous seriez ralentis.

Les graphismes sont chouettes, clean et tout et tout, et l'animation est bien sympa : on a droit à de beaux accidents, notamment lorsque l'on se paye les poteaux qui jalonnent le parcours. L'ensemble bouge assez bien, l'impression de vitesse est là et on ne peut s'empêcher de penser à **Crazy Cars**, autre production française mais de **Titus**, cette fois (**Fire & Forget**, c'est pour bientôt). Ma foi, il y a tout pour s'éclater...dans tous les sens du terme. Ce jeu est très cool, peut-être lassant à la longue mais c'est le piège de ce style. De toute façon, **Loriciels** a réalisé là un soft bien meilleur que leur premier produit **Mach 3**.

Il faut signaler que cette version est encore une fois identique à la version ST. Appel aux programmeurs : voila ma recette pour réaliser un bon programme : écrivez vos softs une première fois sur Amiga puis adaptez les sur les machines inférieures, vous verrez que le succès viendra, et ce n'est pas **Cinemaware** qui me contredira.

MANHATTAN DEALERS

Première réalisation d'une jeune boîte française, **Silmarils**, ce logiciel est caractérisé par une très grande finesse.

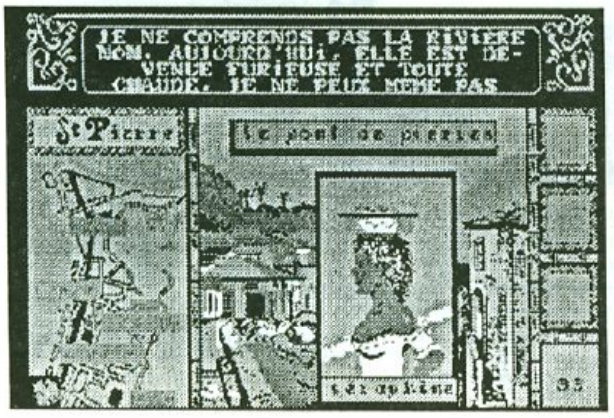


Si un poster de Clint Eastwood ou une affiche d'un film de Stallone (style Cobra, vous voyez le style...) sont accrochés aux murs de votre chambre, précipitez-vous chez votre fournisseur habituel : c'est un must. Vous jouez le rôle de l'inspecteur Harry (le bon, pour ceux qui ne comprendraient pas) parti en guerre contre les méchants dealers (Oouu! les vilains pas beaux) se trouvant à Manhattan: les esprits les plus vifs d'entre vous auront enfin compris la signification du nom du soft. Le graphisme

est honnête, l'animation passable et il faut dire que pour un premier logiciel, les programmeurs de **Silmarils** n'ont certes pas choisi la solution de facilité (le jeu d'aventure par exemple). Moi qui pensait que **Barbarian** de **Palace Software** avait décroché la médaille du jeu bourrin, à part une adaptation en soft des aventures de **Mad Max**, je ne vois pas de logiciel capable de battre **Manhattan Dealers** (qui semble d'ailleurs avoir fait exploser le destroyomètre). On va enfin pouvoir casser du punk (avec tronçonneuse S.V.P) ou du skin sans prendre de risque; Que c'est bon! Réalisé moyennement, ce logiciel est tout de même fort sympathique et mérite qu'on s'y attarde. De toutes façons,, j'attends déjà les prochaines réalisations de Silmarils prévues pour la rentrée.

MEWILO

Comme déjà annoncé le mois dernier, **Coktel Vision** vient d'adapter **Mewilo**, un jeu d'aventure à la limite du fantastique se déroulant en Martinique. La réalisation du logiciel laisse à desirer: en effet, l'animation (pour les rares fois où il y en a...) est peu soignée et saccadée, c'est-à-dire du même niveau que leurs deux précédentes productions.



Les graphismes sont à peine passables et je ne comprends pas comment certains journaux que cependant j'estime, ont pu trouver les graphismes "assez beaux". Comme chez la plupart des softs français, les sons sont digitalisés et donc de ce fait assez rares. De toute façon, le point fort et l'attrait de ce logiciel ne se trouvent pas à ce niveau mais du coté de l'histoire et de l'ambiance, tous deux excellents. Je ne reviendrai pas sur la qualité de l'emballage rarement égalée mais je voudrais plutôt m'attarder sur l'histoire. Si certains d'entre vous réussissent quelquefois l'exploit de quitter leur chère machine pour mettre les pieds dans une salle obscure, ils auront peut-être vu un excellent film fantastique : **L'emprise des ténèbres**. Ne croyez pas qu'il est inutile de parler cinéma car je pense que la vision de ce film est inévitable pour se plonger dans l'ambiance de Mewilo: Au début du siècle, un parapsychologue, vous, est appelé en Martinique par un couple, les Destouches, pour les aider à faire face à des phénomènes surnaturels et notamment à les débarrasser d'un zombi (celui des légendes exotiques, pas le mort-vivant des séries B américaines) qui est un ancêtre de la famille... A vous de déjouer les pièges, d'étaler votre connaissance des lieux dans un questionnaire difficile et de comprendre enfin pourquoi l'esprit d'un vieillard mort depuis des années refuse de rester dans sa tombe (ça fout la trouille...). Super histoire mais réalisation honnête. C'est dommage, on est passé à coté de quelque chose de grand.

BUBBLE GHOST

Un soft d'**Ere Informatique** peut en cacher un autre: on attendait **Capitaine Blood** et on a droit ce mois ci à un fantôme tout

gentil qui déplace une bulle en soufflant dessus.

Les graphismes sont mignons, de même que l'animation et lorsque l'on tient la touche Shift pour souffler trop longtemps appuyée, le fantôme rougit et on l'entend tousser (digitalisé, of course). Bref, un jeu de tableau très coool!

Il se pourrait que cette rubrique revienne régulièrement dans chaque numéro car je crois qu'on ne va pas à être à court de matière depuis que les éditeurs français se sont aperçus que le marché pouvait se révéler intéressant. Parmis les futures réalisations françaises, citons **Fire & Forget** et **Off Shore Warrior** de Titus, **Bob Morane Ocean**, **Jeanne d'Arc**, **Iron Lord** (Preux chevaliers, sortez les épées à deux mains), **le manoir de Mortevielle** (qui sera sorti au moment où vous lirez ces lignes) et... **l'Arche du capitaine Blood** (il parait que c'est pour bientôt...). Enfin, vous vous doutez bien que cette liste ne se limite pas à ces quelques titres prometteurs. Alors anglophobes, tâtez-vous aussi du joystick (bien que pour la plupart des jeux, la langue, ce n'est pas le plus important).

Le filtre électronique DG 88

Comme promis le mois dernier, voici le complément à l'article de DIGIVIEW concernant la digitalisation avec une caméra couleur CCD et le filtre R.V.B électronique **DG-88**.

Cette interface se présente sous la forme d'un boitier métallique très robuste. Sur la face avant un interrupteur M/A et trois boutons poussoir pour la sélection du rouge, du vert et du bleu. A l'arrière, deux prises péritel, une pour l'entrée **R.V.B** et **VIDEO COMPOSITE** et l'autre pour la sortie de contrôle sur moniteur en R.V.B. On touve aussi deux prises cinch, une pour l'entrée VIDEO COMPOSITE et une pour la sortie VIDEO COMPOSITE rouge verte ou bleu (suivant la sélection effectuée avec les boutons poussoir) pour l'interface DIGIVIEW, et pour terminer deux potentiomètres de réglage de la luminance et de la saturation des couleurs.

Vous allez me dire qu'en achetant DIGIVIEW il y a déja des filtres, alors pourquoi une interface de plus. Pour moi deux raisons primordiales.

La première : ces filtres plastiques se placent devant l'objectif d'une caméra N/B et inutilisables avec une caméra couleur CCD ou un **CAMESCOPE** ou toute autre source vidéo composite. De plus ils diminuent la netteté et l'intensité de la lumière.

Deuxièmement le fait de devoir effectuer une rotation du filtre peut provoquer un déplacement de la caméra, donc un décalage dans la digitalisation d'une image.

Avec le filtre électronique c'est sur la sortie du signal vidéo couleur que s'effectue la séparation de l'image rouge,verte,bleue. De plus on peut ajuster la luminance et la saturation des couleurs, ce qui permet d'obtenir des digitalisations de qualité du style **NEW-TEK**.

Une troisième raison pas négligeable : avec les fitres plastiques il est impératif d'utiliser une caméra N/B, donc achat limité qu'à cet emploi !!! (de 4500 à 9000 Frs). Avec les filtres électroniques, on utilise la sortie video couleur d'un caméscope familial, d'un magnétoscope ou d'un téléviseur, que ce soit en PAL ou SECAM, et même d'un vidéodisque laser.

Et puis pour les moins fortunés, voir la pub dans **A-NEWS** No3 de la boutique **MICROVISION**, c'est votre serviteur qui fait les digits.

Gerald

La solution complète de: TERRAMEX

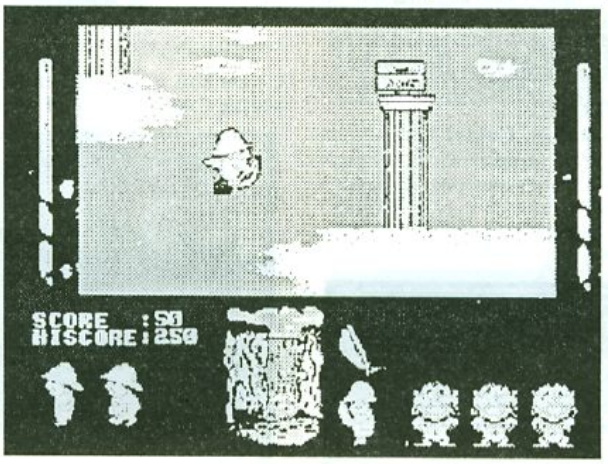
Ce mois-ci, la solution vous est offerte par MALIKANE que je remercie et félicite de cet exploit. Donc, je lui laisse la place (solution pour l'aventurier FORTISQUE-SMITHE).

Avant de vous plonger dans la solution de ce jeu, parlons-en un peu. Soft d'aventure/arcade, la présentation du jeu est trés sobre. Dés que l'on commence à jouer, on se rend compte que le graphisme est loin d'être fantastique et que la bande sonore est pauvre. Mais qu'importe, nous sommes là pour nous creuser la tête et non là pour attendre un déluge d'images et de sons.

L'histoire est on ne peut plus simple. Un astéroide doit s'écraser sur la Terre dans un mois. Vous êtes un explorateur ou un scientifique. Vous devez retrouver tout un tas d'objets et les amener à un professeur. Celui-ci composera alors sur son ordinateur un code qui empêchera à l'astéroide de s'écraser. Voilà. Je vous laisse, et très bon amusement je l'espère.

G = gauche D = droite H = haut
B = bas P = prendre

P l'aspirateur.H. P l'arche. D. P parchemin. D. P plaque d'acier (en bas de la colonne). D. P velo. D. P le parapluie. G. G. G. G. P l' aspirateur, G. P l'arche, sauter, P tonneau, P parapluie. B. D. D. D . P flute. D .D . descendre dans le puits. G.



G. P appareil photo. G. P tonneau. G. G. G. G. P arche pour traverser. G. P flute pour passer. D. D. sauter sur le tremploline. P soufflet, P éperons, sauter près du monstre avec la flûte lorsque la corde apparaît, descendre et retourner en haut du puits. P la boule. D. D. D. monter dans la mongolfière avec le soufflet, laisser monter au maximum puis aller à droite, P parapluie pour descendre. D. P les boules, P parapluie et sauter vers la droite avec. En bas, P le gros tonneau et se servir du canon. P parapluie, B. G. P la boule et la lancer dans le jeu de quilles. P la formule. D. D. P tonneau d'acier.D. D. P energie verte dans la salle de décompression. G. B. G. P parapluie. G. G. P le coffre marqué 9. G. P les boules vertes et bleues, sauter sur le tramploline. P la poignée, D. P parapluie. B. G. P porte manteau. G. P énergie verte, la placer sur le plateau jaune et se mettre dans le téléporteur. G. P appareil. D. D. P la poignée puis la placer sur le disque. D. D. D. D. P la balle de tennis rose. G. G. Actionner la poignée. G. G. G. reprendre le téléporteur dans le laboratoire. G. descendre au dernier étage. D. D. P verre. G. G. H. P plaque d'acier et aller devant l'enclume. D. H. D. faire fuir le vampire avec la croix. D. se servir de la formule pour passer le rayon. D. donner au docteur tous les objets qu'il demande.

Attention! le temps est limité.

BUBBLE BOBBLE

Le **SUPER GLOUTON**, un grand sorcier, a découvert la grotte d'abondance des dragons. Cette caverne est toujours

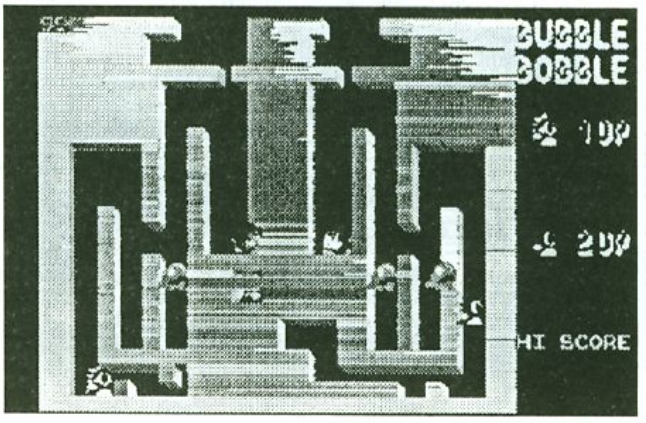
pleine de fruits; ainsi les dragons n'ont plus besoin d'apparaître au regard des humains qui les ont tant chassés.

Tout va bien jusqu'à ce que le titan de la gastronomie se téléporte au plus profond de la caverne: le seul endroit de l'antre où il y a assez de place tellement sa taille est imposante (comme POUTZ: comprendra qui pourra). Comme il ne peut se faufiler dans la grotte pour cueillir les fruits, il les transforme en petits monstres.

Toutes ces créatures doivent rejoindre le magicien pour se faire manger sous leur forme originale: des fruits. Pour ne pas avoir de probléme avec les dragons, il met un puissant somnifère dans leurs desserts.

Mais vous et votre copain, deux jeunes dragons, avez été privés de dessert pour vous être battu à l'école avec le fils du chef de la communauté. Vous êtes les seuls qui puissiez sauver la grotte. Le super glouton est au 100eme niveau.

Pour vous aider le vieux sage: le dragon de bronze, qui ne prend jamais de dessert car ce n'est plus de son âge, vous donne une potion qui permet de faire des bulles magiques dans lesquelles



vous pourrez enfermer les monstres et si vous les crevez, ils redeviendront des fruits. Le vieux dragon dit aussi qu'il fera intervenir des phénomènes magiques tels que des bombes ou lasers.

Dans l'antre du glouton se trouvent deux potions qui permettent de faire des bulles qui contiennent des lasers avec lesquelles vous pourrez tuer ce titan et sauver tous vos parents.

Même si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ce jeu est très prenant surtout quand on le joue à deux. Par contre la musique est géniale et les animations trés fluides.

Frederic

DOMAINE PUBLIC

La Plus Vaste Des Logithèques

ENTREE EN MATIERE...

De temps en temps, nous vous présentons un programme du domaine public plus en détail, en essayant de vous convaincre de son utilité et du confort qu'il pourra vous apporter. Mais certains parmi vous ignorent encore ce qu'est le domaine public, car, en France, on ne peut pas dire que ce soit la gloire. Pourtant, aux Etats-Unis, le Public Domain constitue une véritable religion, source de bien être et d'approvisionnement en programmes de tout genre, quelque soit le micro, d'ailleurs. (l'Apple II et le CBM 64 possèdent une fantastique logithèque)

Alors, pourquoi ce mouvement n'est-il pas aussi important en France, ni même en Europe?

Cela peut venir de plusieurs raisons:

-la solution de facilité consisterait à dire que les States sont si grands et la concurrence si forte, que tous les programmes ne peuvent être commercialisés.

-on pourrait également prétendre que les programmes du Domaine Public sont faits par des développeurs à la sortie de la machine, et comme celle-ci ne débarque en France qu'un an après, en moyenne, le travail a du déjà être fait.

Et bien, tous ces arguments sont irrecevables, et le domaine public français peut exister, pour peu que l'on modifie notre mentalité. Eh oui, si on nous donne un programme en nous disant que'on nedevra payer, que si on le trouve bien, la somme désirée:

Trois sur 5 le garderont à l'oeil, 1 sur 5 le trouvera moins bien, mais le gardera quand même, (on ne sait jamais) et enfin le dernier aura la conscience tranquille après avoir eu une petite pensée émue envers l'auteur. Nous devons reconnaitre, les Gourous comme les autres, que le DP n'a pas encore trop crevé notre budget. Pourtant, nous devons essayer, tous ensemble de changer la face du monde (pardon, je m'emporte et je me trompe de film, revenons à nos programmes) de changer, disais-je, cette mentalité de profiteur à moindre frais. (keskon ramasse dans ce canard!) Souvent de nombreux développeurs se plaignent de ne pas recevoir assez de dons pour continuer leurs travaux, alors que s'ils avaient vendu leur produit, ils seraient millionnaires, à moins que le piratage...,mais ceci est une autre histoire. Pour en revenir au problème du jour, comment pourrions-nous changer les choses?

Eh bien voilà notre idée de contribution (si vous en avez une autre, n'hésitez pas à nous écrire, surtout vous, messieurs les développeurs, premiers concernés, nous en reparlerons autant de fois qu'il le faudra).

Nous vous proposons sur les disquettes GOUROUS#, des programmes de Domaine Public super géniaux, extraits des derniers **FISH** et même avant leur intégration, expliqués pour les principaux par des articles détaillés sur A-News.

Mais, et c'est là la nouveauté, nous lançons une campagne d'aide au domaine public. Attention, cela n'a rien à voir avec les arnaques que vous êtes habitués de voir chaque année. Nous on est déjà multi-milliardaires avec ce journal, alors ce n'est pas quelques Brouzoufs de plus qui vont changer quelque chose. Notre but est d'encourager les concepteurs de **SHELL, DMOUSE, ARP, ASDG Ramdisque, GOMF, FACC, POPCLI, WICONIFY...**

PRATIQUEMENT, COMMENT FAIRE?

Lorsque vous commandez une disquette GOUROU#, ou lorsque vous nous écrivez une lettre d'insulte, joignez un chèque, toujours à notre ordre, (on ouvrira un compte séparé dès que vous aurez prouvé votre intérêt à la chose) en nous précisant sur la lettre pour quel (ou quels) programme vous participez. (les noms des concepteurs, on les a, donc le nom précis du programme suffira, sauf dans le cas d'un programme aussi inconnu que Breakoiideliminatorservice). Ensuite, nous on se charge de regrouper ces fortunes et de les convoyer (in integralidad) vers les intéressés. Bien entendu, vous aurez régulièrement un rapport du fric reçu et envoyé.

Parlons maintenant du DP ou public domain (en français dans le texte, comme diraient certains); vous avez écrit un super programme et vous ne savez qu'en faire, si ce n'est le filer à vos copains. Et s'il se retrouvait sur une **FISH**? En tout cas, il sera sur un disque GOUROU# (celui-là vous sera envoyé, avec nos remerciements pour votre contribution), avec votre nom, pour les contributions de nos lecteurs qui auront tout compris à cette nouvelle période qui commence, où les programmes européens, autres que les virus, envahiront le Nouveau Monde.

SHELL

Examinons maintenant, ce super programme **SHELL** que vous trouverez sur la disquette GOUROU#2. En fait, et pour résumer, c'est un super CONMAN, véritable interpréteur de commandes à la COMMAND.COM de nos amis ###, mais amenant une puissance et un confort jusque là jamais égalés sur un micro. Il offre les principales commandes de l'AmigaDos, plus un véritable mini langage de programmation avec boucle, test et goto. Il permet aussi l'utilisation de variables, la programmation de touches, et l'execution de Batch ou fichiers de commandes exécutables. **SHELL** est le premier programme à installer sur votre disque de travail.

Outre la possibilité de corriger une ligne avec les flèches droite et gauche du curseur (sacré manque du CLI, attendons les versions futures!), il stocke dans une pile (historique), un nombre (à votre convenance) de commandes que vous ferez défiler avec les flèches haut et bas.

Une ligne de commande peut être écrite sur plusieurs lignes, mais sa longueur totale devra être limitée à 255 caractères. L'insertion et l'effacement de caractères fonctionnent sans problème sur plusieurs lignes, et la taille de la fenêtre s'adaptera à la longueur de votre ligne.

De plus vous disposez des séquences suivantes:

CTRL + A: Mode insertion/écrasement.

CTRL + D: Fin de fichier.

CTRL + E: Curseur en fin de texte.

CTRL + K: Efface jusqu'à fin de ligne.

CTRL + R: Retape ligne courante.

CTRL + Z: Met le curseur au début du texte.

CTRL + U ou X: Efface la ligne courante.

HELP : Liste la totalité des commandes.

Ces commandes sont internes au programme et sont donc indépendantes du disque qui se trouve dans le lecteur. Par contre, une autre particularité géniale de ce soft, est la possibilité d'insérer un nouveau disque contenant de nouvelles commandes et celles-ci seront directement prises en compte par le DOS. C'est pas très clair? Voici un exemple: vous bootez sur votre disque de travail, avec **SHELL**, mais sans l'éditeur ED. Et bien, il vous suffit d'insérer un Workbench dans le drive et de taper **ED**. Aucune assignation à faire, **SHELL** est là! Génial, non ? Oui !!!

Maintenant, voyons ses commandes par ordre alphabétique. Je ne vais pas trop m'étendre sur celles-ci, sinon il me faudra piquer les pages aux autres GOUROUS et ils m'en voudront, donc, rien ne vaut la pratique pour bien comprendre le fonctionnement de certaines commandes obscures.

ABORTLINE Annule les commandes suivantes.

ex: echo "Salut";ABORTLINE;echo "R.A.S" affichera Salut

ALIAS Commande hyper pratique permettant de renommer une commande ou un ensemble de commandes.

ex: ALIAS rdisque "echo création d'un disque Ram;execute ramdisque;echo mission accomplie"

CAT Fonctionne comme TYPE sous AmigaDos.

CD " " CD "

. COPY " " COPY

. DEC Decrémente une variable.

DEVINFO Fournit des renseignements sur les drives actifs.

DIR Affiche le catalogue de la disquette.

ex: DIR -D listera seulement les répertoires

DIR -F listera les fichiers et programmes.

DIR -S affiche en quatre colonnes.

DIR .../* fera un directory en détail de

la disquette examinant toute l'arborescence.

ECHO Fonctionne comme sous AmigaDos.

ELSE Marche avec IF.

ENDIF Fin d'une commande IF.

FOREACH Boucle qui exécute une commande.

ex: FOREACH i (3 2 1 0 FIRE!) echo -n $i

ecrira 3 2 1 0 FIRE!

FOREVER Exécute une commande jusqu'à l'erreur ou le CTRL-C.

GOTO Renvoie à un label.

HELP Affiche toutes les commandes de **SHELL**.

HISTORY Affiche la liste de l'historique contenant toutes les commandes précédemment entrées.

IF Test si alors sinon.

ex: IF -f fichier; ELSE ; écho fichier absent; ENDIF -f teste l'existence d'un fichier.

INC Incrémente une variable.

INPUT Demande la valeur d'une variable.

ex: INPUT nom_du_fichier

LABEL Définit une étiquette pour les GOTOs.

MEM Affiche la chip et la fast memory.

MKDIR Crée un répertoire.

MV Déplace un ou plusieurs fichiers dans le disque.

PS Liste le statut des différentes tâches

QUIT Quitte **SHELL**.

RETURN Revient d'un sous-programme.

RM Efface un fichier.

SET Spécifie le contenu d'une variable ou affecte des commandes à une touche de fonction.

ex: SET nom essai.txt

SET f1 dir df0: ^M programmera la touche f1 pour faire dir du lecteur df0:. Sans ^M, la commande sera écrite mais pas validée.

SLEEP Attend N secondes.

ex: SLEEP 60 # je me repose 1 mn.

SOURCE Exécute un fichier source.

UNALIAS Désaffecte un ALIAS.

UNSET Fait un reset d'une commande ou d'une touche.

VER Retourne la version de votre **SHELL**, comprenant le numéro de la version ainsi que les noms des auteurs. Sachez que nous en sommes à la V2.07M, et que ce programme initialement écrit par **Matthew DILLON** (un grand nom du domaine public) a été amélioré par Steve **DREW**. C'est cette toute dernière version que vous pourrez trouver sur la disquette GOUROU#2, et que je vous encourage à subventionner (le programme, pas la disquette!).

Pour finir, sachez que les jokers (* et ?) marchent très bien, que le nom des variables commencent par $, que # signifie REM, et que les redirections du style > (création) >> (Append ou ajout) ou < (Input ou entrée) fonctionnent beaucoup mieux que sous AmigaDos. Le mois prochain, je vous donnerai des exemples de fichier source à exécuter avec **SHELL**.

Bien, je vous laisse tester plus en détail. Toutefois, si vous avez des questions bien particulières sur ce soft ou pour demander plus de renseignements sur le domaine public, écrivez moi.

P.S: Développeurs **AMIGA**, certains d'entre vous nous ont déjà contacté pour nous faire profiter de leurs travaux et tenir la communauté **AMIGA** au courant de ce qui bouge en France. N'hésitez pas à les rejoindre, merci.

Jean-Pierre

DMOUSE V1.06

par Matthew DILLON

Certains d'entre vous connaissent certainement des petits programmes du domaine public tels que Click-to-front, accélérateurs de souris etc... Matthew Dillon nous a concocté pour notre bien à tous un petit utilitaire sympa regroupant plusieurs de ces bidouilles.

Voici les différentes options que propose D(illon's)MOUSE:

- L'écran "s'éteint" après n1 secondes d'inactivité (par défaut 300 secs).
- La souris disparaît après n2 secondes d'inactivité (par défaut 5 secs).
- Accélérateur de souris.
- Touche de commande programmable (par défaut amiga.gauche + esc)
- Fait passer une fenêtre devant en cliquant dedans (passe derrière avec le bouton de droite).
- Fait passer un écran derrière en cliquant dedans avec le bouton de droite.
- N'utilise pas de CLI (intéressant pour les startups).

Toutes les options peuvent être désactivées. Voilà donc un bon utilitaire que vous trouverez dans la disquette GOUROU#2.

CONMAN 1.1 (cf article A-News No3)

La nouvelle version de Conman que vous pouvez trouver dans la disquette GOUROU#1, offre les améliorations suivantes:

- les commandes tapées sont gardées dans une pile de commande de longueur programmable.
- on peut stopper l'affichage d'un texte, après fermeture de la fenêtre envoyant ce texte, par un CONTROL/C.
- les touches F5 et F6 fonctionnent en mode -wrap

DROPCLOTH 2.3

par Eric LAVITSKY

Un petit utilitaire intéressant qui permet d'installer une image IFF (4 couleurs max) dans l'écran de fond du workbench. L'intensité de l'image est réglable. (c'est sympa non!)

Français, françaises, qu'attendez vous pour en faire autant !! Vous pouvez nous envoyer toutes vos réalisations que nous nous ferons un plaisir de distribuer.

Aitor

LA DISQUETTE GOUROU#2 EST ENFIN SORTIE
C'EST PAS POSSIBLE! SI C'EST POSSIBLE
ELLE EST DEJA DISPONIBLE
ELLE EST SUPERGENIALE DEMENTE EXTRA
ELLE NE COUTE QUE 30 FRANCS, PORT COMPRIS
POUR LA COMMANDER, UNE SEULE ADRESSE:
GOUROU PRODUCTION
BP 64
64104 BAYONNE CEDEX
ET POUR LES 10 PREMIERS, IL Y A UNE SURPRISE

The DIRECTOR

***The Director de Right Answers Group** est un superbe programme qui permet de manipuler les graphismes, les fichiers d'animations, les sons digitalisés et bien d'autres choses encore.*

Le soft, pardon, le programme est accompagné d'une doc très épaisse d'environ 140 pages. Il est à noter que ce programme dispose d'une traduction partielle en Français du mode d'emploi. Ceci est assez rare pour que ce soit signalé. Celle ci ne fait que reprendre les points principaux, et il faut faire appel à la doc originale pour les exemples.

The Director est un langage très proche du Basic. Ceci a été voulu par ses concepteurs et ils s'en expliquent au début du manuel. Ils disent qu'aucun programme faisant appel à la souris ne pourra être aussi souple et aussi précis qu'un script. C'est pour cette raison qu'ils ont voulu garder le plus de parenté possible avec un langage de programmation connu, le Basic donc.

Les scripts sont faisables à l'aide de n'importe quel éditeur, ou traitement de texte. Des ordres comme GOTO, IF THEN ELSE, GOSUB, END, FOR, NEXT sont reconnus avec la même syntaxe qu'en Basic. D'autres ordres très puissants ont une syntaxe très simple. Tout ceci fait que ce programme est fantastiquement aisé à utiliser et tout aussi remarquable dans ses possibilités.

LE TOUR DU PROPRIETAIRE

-The Director accepte de manipuler n'importe quelle image IFF, dans n'importe quelle résolution et avec n'importe quel nombre de couleurs.

-Des effets d'apparitions d'images sont possibles, comme les dissolutions, les mélanges, les copies, etc...

-Les images peuvent être toutes chargées en mémoire avant d'être affichées, chacune étant appelée par un simple numéro.

-Les modes HAM et Overscan sont supportés.

-Les fichiers ANIM IFF (Videoscape®) sont acceptés.

-Les sons digitalisés au format IFF sont jouables simplement.

-Interactivité avec le clavier et/ou la souris.

-Exécution des commandes Amigados directement à partir du programme.

-Les commandes sont du type Basic, avec variables, tableaux indicés, expressions arithmétiques, nombres aléatoires, etc...

-Pas de protection pour une installation aisée sur disque dur.

BREVE INCURSION DANS LE MONUMENT

Pour vous donner une idée de la puissance de ce soft, voici les quelques lignes qu'il suffit de taper pour créer un SlideShow:

```
LOAD 1,":dessin1"
LOAD 2,":dessin2"
LOAD 3,":dessin3"
10 pause 20
display 2
pause 20
display 3
pause 20 : GOTO 10
```

Et c'est tout. C'est comme du Basic, ça a le gout du Basic, mais c'est bien plus puissant. Combien de fois me suis-je dit "Ah si je pouvais facilement afficher un dessin en Basic..."

Mais ce soft ne s'arrête pas là. Il permet de faire des animations à près de 48 images secondes, de faire des animations en double buffer, de préparer une image en mémoire, pendant qu'une autre est affichée, puis d'afficher le résultat d'un coup.

Il existe des ordres spécifiques pour gérer les extentions mémoire et y stocker des images afin d'y faire appel ultérieurement.

Le programme génère un fichier à partir de votre script en ASCII, et ce fichier est exécutable à l'aide d'un autre programme qui est librement distribuable. Donc vous pouvez faire vos démos, et les mettre dans le domaine public, sans problème.

Un test plus complet prochainement dans votre A-NEWS préféré..

Norbert

DISKMASTER

Cet article s'adresse aux gens qui ne veulent pas ou ne peuvent pas apprendre les commandes de l'AMIGADOS mais qui veulent travailler sur leurs disquettes. Il existe deux moyens:

Laisser travailler les gens qui savent; ou utiliser les programmes ayant le mérite d'exister dans le commerce.

A ma connaissance il en existe deux, tous deux distribués par Progressive Peripherals & Software **CLImate** et **Diskmaster**. Ce dernier regroupant les capacités du premier car tout nouveau. Je parlerai donc de Diskmaster. Il est possible avec ce programme de deleter, de renommer, de copier, d'ajouter des commentaires, de changer les protections, de "desarquer" les fichiers compactés et d'imprimer tous les fichiers. Un autre de ses avantages est de ne pas utiliser le clavier car entièrement géré à la souris. Par exemple afficher le directory de la RAM ou du lecteur ne demande qu'une seconde et revenir au directory courant dans le même laps de temps. L'option SET DEVICE permet d'aller directement dans un sous sous directory d'une disquette quelconque en renommant le périphérique.

L'affichage et la visualisation des textes sont pratique. La souris au milieu de l'écran, rien ne bouge en descendant un petit peu. Ca scrolle lentement vers le haut puis plus rapidement lorsque la souris est en bas de l'écran. Un touché de bouton et le texte s'arrête une deuxième fois et le scroll redémarre de même pour remonter dans le texte. A noter un compteur dans la barre de menu qui permet de savoir ou l' on se trouve dans le fichier. On peut aussi protéger ses fichiers contre la lecture, l'effacement etc...

Le mode PRINT propose un choix de caractères, la qualité d'impression ainsi que la longueur des pages (nombres de lignes/page). La visualisation des images est très fonctionnelle car elle donne à la fois le format et le mode de résolution utilisé (320*256 HAM) si l'image est plus petite que l'écran elle donne les dimensions (brosse par exemple). A ajouter la possibilité de formatter et de copier des disks entiers plus vite qu'avec le Workbench.

Le programme est trés coloré et de plus on dispose d'outils qui facilitent la vision: - un mode petits caractères la haute résolution et demi écran ainsi qu' une palette modifiable intégrant toutes les nuances de L'Amiga.

Le seul problème rencontré fut avec les images en PAL peut-être dû à ma version du soft acheté en Angleterre. Sinon un soft à posséder car très pratique.

Jean-Marc

DOS BIDOUILLES

Pour ce numéro, je n'ai pas eu le temps de tester votre courrier. Donc, voici un petit problème que j'ai découvert en rapport avec les commandes que nous avons vues ensemble dans les numéros précédents.

Si vous spécifiez qu'un répertoire doit être consulté pour la recherche d'un fichier par la commande PATH ADD SYS:UTILITIES , et bien, vous ne pourrez plus deleter ou effacer pour les puristes, le répertoire en entier par DELETE UTILITIES ALL.

Vous obtiendrez le message d'erreur suivant: NOT DELETED - OBJECT IN USE.

Cela serait normal si la commande PATH RESET vous libérait ce répertoire, et vous autorisait donc à l'effacer.

Hélas! Apparemment, le seul moyen consistera à faire RESET de l'Amiga également.

A la revoyure, et surtout n'hésitez pas à informer vos collegues, par notre intermédiaire des bugs, trucs et astuces sur le Dos, le Cli ou le dernier soft à la mode.

Jean-Pierre

RUBRIKABRAK

Explora: Infomedia nous a fait savoir que tous les possesseurs de ce jeu sont invités à le renvoyer à Infomedia BP 12 66270 Le Soler. Il leur sera renvoyé gratuitement en échange une version sans bug et ayant maintenant une option de sauvegarde (chouette, on va pouvoir gagner le voyage en Egypte).N'oubliez pas de préciser votre adresse, cela va de soi.

Ere Informatique: Sniff, Ere Informatique n'existe plus. Comment? Pas d'Arche du capitaine Blood sur Amiga. Rassurez-vous! Lors de la reception organisée pour leur cinquième anniversaire, cette sympathique boite a officiellement annoncé la fin d'Ere Informatique et la création d'une nouvelle maison d'édition: Exxos. Apparement, l'orientation de cette nouvelle société ne serait que la production de jeux : Peut-être la conséquence d'un échec commercial de CAO 3D? Toujours est-il que nous attendons déjà les productions de Exxos sur Amiga.

CORRESPONDANCE

Salut à tous,

Je me suis acheté un Amiga 500 il y a environ un mois. Pendant la première semaine tout se passa sans problème; pourtant un dimanche, en voulant allumer l'ordinateur, celui-ci ne le voulait pas : l'écran restait vert et la led "Power" clignotait. Le magasin où je l'ai acheté me l'a remplacé. Ce deuxième Amiga marcha bien... jusqu'à aujourd'hui! Encore une fois, les mêmes symptômes. Cette fois, il faudra que j'attende qu'il soit reparé (peut-être un mois..ou plus!). Est-ce : un problème commun aux Amiga; un virus; problème dû aux microcoupures (hypothèse de mon revendeur); ou autre? J'aimerais savoir d'où cela vient pour ne pas bousiller un 3ème Amiga!

Un Amigo désespéré.

(Ed: La même chose m'est arrivée avec ma 500. Selon Laurent le problème vient du chip Fat Agnus, qui n'est pas bien assis à sa place. Trois solutions possible en ordre croissant de sagesse : 1. Laisser tomber votre ordinateur a plat depuis un certain hauteur; 2. Ouvrez-le et appuyez sur le Fat Agnus pour bien l'enfoncer (c'est le seul circuit carré dans l'A500); 3. Remmenez-le chez votre revendeur. La solution 2 annule votre garantie.)

Cher A-News,

Un club d'Amiga et d'Atari ST-users vient de se constituer à Bourges...

Le nom du club est : BOKONON CORPORATION. Il a pour ambition de rayonner sur toute la région Centre et le reste de la France (grâce au développement d'un important service de correspondance). Ses principales activités sont : l'importation à moindre prix de softs, la traduction de manuels et notices, des regroupements d'achats de hardware, des réalisations de démos, la publication d'un fanzine gratuit et d'une lettre de liaison (en projet),... Pour tout renseignement, écrivez ou téléphonez-moi à 16, Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 (aux heures des repas).

Charles Descouts

Cher A-News,

Quinze, oui, vous avez bien lu : 15; ce n'est pas ma dernière note de maths, mais plutôt le nombre de fois que j'ai lu A-News N°2. En effet, après avoir fait plusieurs guerres et croisades chez les marchands de journaux, j'ai enfin trouvé LE magazine de l'Amiga.. Je m'abonnerais bien, mais pour l'instant on n'y gagne rien (12x15=180F).

Dans un mois je compte m'acheter un Amiga 2000 + carte AT, mais celle-ci sera-t-elle disponible? Sinon, si j'achète une carte XT, une reprise est- elle prévue en cas d'achat d'une carte AT?

Hervé Gernez, 57 Augny.

(Ed: La vente en abonnement (timbre-poste de 7F40) est aussi chère pour nous que la vente en kiosque (commissions pas loin de la moitié du prix du journal), ce qui explique tout. Nous aimons les ventes dans les deux cas, et l'abonnement vous donne une certaine sécurité. Pour la reprise de carte XT, Commodore n'a rien annoncé mais en cherchant bien, vous trouverez peut-être un magasin qui accéderait à cette demande tout-à-fait raisonnable.)

Messieurs,

Etant musicien professionnel équipé d'un studio où dominent les appareils MIDI, vous comprendrez que j'aie acheté votre journal vite fait dès que j'ai vu "AMIGA + MIDI, CA MARCHE !" Dans l'espoir d'enfin trouver une réponse si longuement attendue, je me suis fièvreusement précipité sur le petit article de Frank Vroegop... déception!! Personne ne veut me dire si Il EXISTE de VRAIS séquencers, éditeurs de son et utilitaires MIDI du gabarit des Steinberger PRO 24, C-LAB etc chez AMIGA ? Des éditeurs pour des synthés hautement populaires comme le ROLAND D50, MT 32, toutes les générations des YAMAHA DX, les TX etc...?

Je sais que vous allez nous en dire quelque chose dans le prochain numéro. Alors soyez rigoureux, dites vous bien que les gens qui, comme moi, sont emballés à mort par le graphisme AMIGA mais qui cherchent un outil professionnel de studio se heurtent tôt ou tard à l'énorme stock d'excellents logiciels ne tournant que sur l'ST et qui font de Sonix, Soundscape, Perfect Sound etc. des jouets pour amateurs. En plus, dès qu'un nouveau synthé sort, les ATARISTES se mettent au travail et hop! des logiciels pour stocker moins cher que les cartouches RAM, éditer les sons plus facilement et moins cher que les modules dédiés vendus séparément.

C'est à ce niveau là qu'il faut nous parler MIDI + AMIGA !!! C'est trop con, je voudrais m'équiper d'un AMIGA avec les périphériques genre genlock, framegrabber etc. pour intégrer un moyen de production vidéo dans mon studio mais il faut d'abord que le soft puisse offrir des vrais possibilités de séquencer (24 pistes au moins, édition de chaque événement séparément, hauteur de note, vélocité, aftertouch, saisie en temps réel à partir du clavier avec quantification si on veut, ré-enregistrement des messages patch/bank change, possibilité de swapper, copier et mettre à jour des bouts de partition n'importe où, affectation libre des canaux midi, avance rapide et positionnement instantané, toutes les synchros possibles Sync, SMPTE, horloge midi disponible et j'en oublie !!).

Mais oui, un vrai séquencer gère le tout; il change les sons sur les instruments au bon moment, il varie les presets des effets digitaux etc. Je viens d'investir 12000 francs dans un D50 de chez Roland, par exemple - à quand l'éditeur et stockeur comme chez Atari?

Donc, pour résumer, parlez nous non seulement des produits existants (comme le sequencer 48 pistes légendaire apparemment en attente) mais les espérances en matière de logiciels pro pour l'avenir. J'essaie de savoir s'il va y avoir un essor musical AMIGA ou non dans l'avenir pas trop lointain : je n'attends QUE CA pour me laisser aller à ma grand préférence naturelle pour cette machine. J'attends donc votre article avec impatience. Continuez votre travail et si vous restez plein d'infos intéressantes et chaudes vous passerez en papier glacé avec pinup!

Steve Lawrie

(Ed: Si je ne me trompe, vous allez apprécier à fond l'article de Frank dans ce numéro. Dans son premier article il a suivi ma requête d'introduire le sujet a un niveau qui montre aux non-spécialistes le point de départ. Sound Quest, Inc ((5 Glenaden Av East, Toronto, Canada M8Y 2L2, tél 416-234-0347)) propose des éditeurs-librarian pour D50, MT-32, Yamaha DX7II séries, DX7 séries, Yamaha TX81Z/DX100/DX27/DX21, Casio CZ séries.Les prix varient entre 125 et 175 dollars. Vous voyez, l'essor musical AMIGA s'est déjà amorcé et nous ferons de notre mieux pour en parler. Frank signale que sa rubrique "Amiga + Midi" est ouverte à tous) ceux qui veulent contribuer).

PETITES ANNONCES

CONTACTS :

CHERCHE CONTACTS concernant les langages APL-68000 et le Lisp. Michel Tixier, 11 ave de Londres, 80090 Amiens. Tél 22-53-86-16.

AMIGA 500 recherche CONTACTS, même débutant, pour échanges de softs et de hards. Réponse assurée. Rame Xavier, 17-22 Vieil Castel, 18000 Bourges. Tél 48-65-07-13.

AMIGA 500 cherche correspondant(e)s TRES SERIEUX pour faire des échanges. Possède de nombreuses nouveautés. Réponse assurée. Ecrire à LECONTE Frédéric, 267 rue de Guise, 02100 Saint-Quentin.

ECHANGE nbreux prgs pour Amiga 500 (même débutants) et recherche lecteur externe 3,5". Faire offre à M.Bardin Bruno, 88 rue des Docteurs Charcot, 42100 St Etienne.

CHERCHE POSSESSEURS d'Amiga pour échanges. Cherche aussi un bon logiciel sur la comptabilité et la gestion, si possible en français. Ecrire à Catherine WONG, 4 Cours des Roches, 77186 Noisiel.

CHERCHE possesseurs d'Amiga pour contacts dans la région de Toulon et Marseille - Passigatti Stefano, tél 94-33-84-36.

AMIGA 500 (1 meg) recherche tous prgms (les news aussi!!) à échanger (originaux bien sûr), je possède Deluxe Paint II, Sculpt 3D, Test Drive, Photon Paint, etc.. Sur les A.M. et le VAR si possible. Tél: 93-28-05-50. L'adresse de mon maitre: Mr FI-LALI-ANSARI VIENCENT, 15 Val de Gorbio, 06500 Menton

MATERIEL :

VENDS AMIGA 1000 512K 7/86 + imprimante FUJI PD80A + nbx logiciels + livres + magazines, le tout très bon état pour 7000F. Franck DERVAUX, 1ère année, ENST de Bretagne, BP832, 29285 Brest Cedex ou au 98-00-17-48 chambre 18.

VDS AMIGA 2000 - 1 lecteur 3"5 - moniteur couleur 1084 (11.01.88 - 2 ans garantie). Prix 11790F. Mr Leravat Gabriel, 85-84-93-87.

URGENT VENDS moniteur couleur Philips 8801 : 1500F + imprimante couleur MPS 1500 c : 3000F (le tout est neuf et peu utilisé). Achète extension mémoire pour A500 et échange prgs sur A500. Cyrille Masson, 6 av Fernand Forest, 91120 Palaiseau. Tél 60-10-23-18.

ACHETE EPAVE,AMSTRAD CPC 6128 pour récupération - faire offre. Raphaël Berna, 15 Passage du Génie, 75012 Paris (1)43-72-64-64 (répondeur).

ACHETE Modem/Amiga + émulation MNLT. Faire offre à Gilles, 31-31-15-88 (hb).

ACHETE clavier Azerty pour Amiga 1000 en bon état. Michel Tixier, 11 ave de Londres, 80090 Amiens. Tél 22-53-86-16.

CHERCHE AMIGA 1000 de préférence sans moniteur, faible prix. Tél (16-1) 40-20-01-20.

EMPLOI :

A.M.I.E. recherche vendeur Amiga et PC compatible. Tél 43-57-48-20

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris. Les numéros précédents, vendus séparement, sont disponibles au prix de 25F par numéro (20F par numéro pour les commandes de plus d'un numéro), port compris.

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

.----------

Oui, je m'abonne pour un an à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

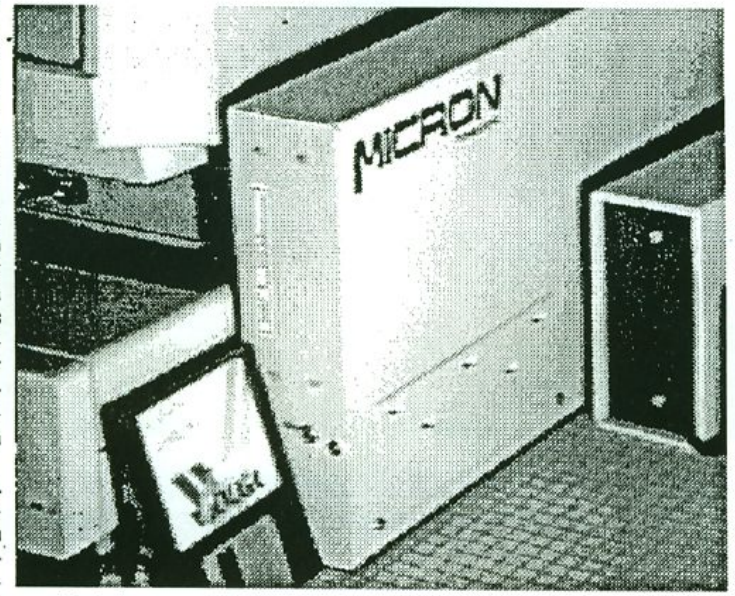
EXTENSION MEMOIRE MICRON
de MICRON TECHNOLOGY

Disponible depuis peu sur le marché français, cette extension va pouvoir donner toute la mesure à votre Amiga 500, 1000 ou 2000. Je vous présente la bête.

L'EXTERIEUR

Extérieurement, pour le 500 comme pour le 1000, elle se connecte sur le bus externe de la machine. Elle est en tole de la couleur de l'Amiga et permet de connecter un autre périphérique grâce au bus que l'on retrouve de l'autre côté. Sa taille en hauteur est égale à une fois et demi celle de la Starboard, nous verrons pourquoi plus loin.

Sur la face avant, près des ports joysticks pour le 1000, on y trouve un interrupteur. J'aurais aimé qu'il soit un peu plus protégé des fausses manoeuvres. Cet interrupteur ne sert pas à activer ou non la mémoire supplémentaire, mais à couper l'alimentation de celle-ci, car l'extension n'est pas alimentée par l'unité centrale comme on aurait pu s'y attendre. Mais alors, me direz-vous, il suffit de ne plus alimenter l'extension pour se retrouver en présence d'une configuration de base, c'est à dire en 512 Ko.



Malheureusement, non. Si elle n'est plus sous tension, la Micron bloque la machine. Pour ne pas utiliser la mémoire supplémentaire, on est de nouveau obligé de masquer la mémoire "en trop" par soft (utilisez en autre, Stealmemboot ou Nofastmem). L'interrupteur sert en fait, vous l'aurez compris, à éviter de débrancher l'alimentation de l'extension lorsque vous cessez d'utiliser votre Amiga (si cela vous arrive!).

L'INTERIEUR

Intérieurement, c'est là l'aspect le plus intéressant de la bête. Question : quelle est la capacité maximum de ce périphérique? Pour vous aider, je vous dirai que c'est plus que la **Starboard**. J'en vois là-bas qui me lance 3Mo, qui dit mieux, vous, messieurs? Oui, c'est bien celà, une capacité de 4 Mo. On peut même en chainer une autre (je parle bien sûr de la Micron). C'est le big pied!

Une fois ouverte, on se rend compte qu'il y a en fait 2 cartes contenant chacune 2Mo. La carte est enfichée dans des slots prévus à cet effet. On peut même apercevoir des jumpers afin de configurer l'extension.

En ce qui concerne les Amiga 2000, ceux-ci ne seront pas embêtés par l'alimentation, car les cartes s'enfichent directement à l'intérieur de l'Amiga.

CONCLUSION

Voilà, vous savez presque tout. Il ne me reste plus qu'à vous dire qu'une disquette accompagne le tout. Elle contient : un programme permettant de créer un VDK (Disque Virtuel Karrémentgénial), un autre pour effacer le VDK, un programme de test de la mémoire supplémentaire, un programme pour activer et un autre pour désactiver l'extension mémoire.

Une dernière chose, des bruits circulent, j'ai bien dit des bruits, selon lesquels, le prix des puces Ram devrait chuter d'ici un mois. Le prix des extensions mémoires serait alors plus abordable.

Enfin, pour le moment, l'extension mémoire Micron importée en France par Imaco, livrée avec une carte pleine et contenant 2Mo coûte aux alentours de 5500F.

Philippe

DELUXE PHOTO LAB

En avant première pour vous, lecteurs assidus d'A-News, voici présenté le nouveau produit DELUXE, il s'agit de PHOTO LAB.

La démo a été présentée à la réunion mensuelle (mai) du Florida Amiga User Group, aux Etats Unis bien entendu.

Le programme est divisé en trois modules: **Peinture, Manipulation des couleurs de la palette**, et **Impression**.

La manipulation de couleurs permet de mélanger, assortir et réduire les palettes des images au standard IFF. La partie impression est classique, on peut imprimer à la taille voulue et en plusieurs exemplaires.

Le programme de peinture est très intéressant. Il fournit toutes les options disponibles sur les autres programmes de dessin à l'exception du "texture mapping" (comme sur **Photon-paint** et **Express-paint**). Il accepte tous les modes graphiques et peut vraiment travailler sur de grandes images IFF, dans tous les modes.

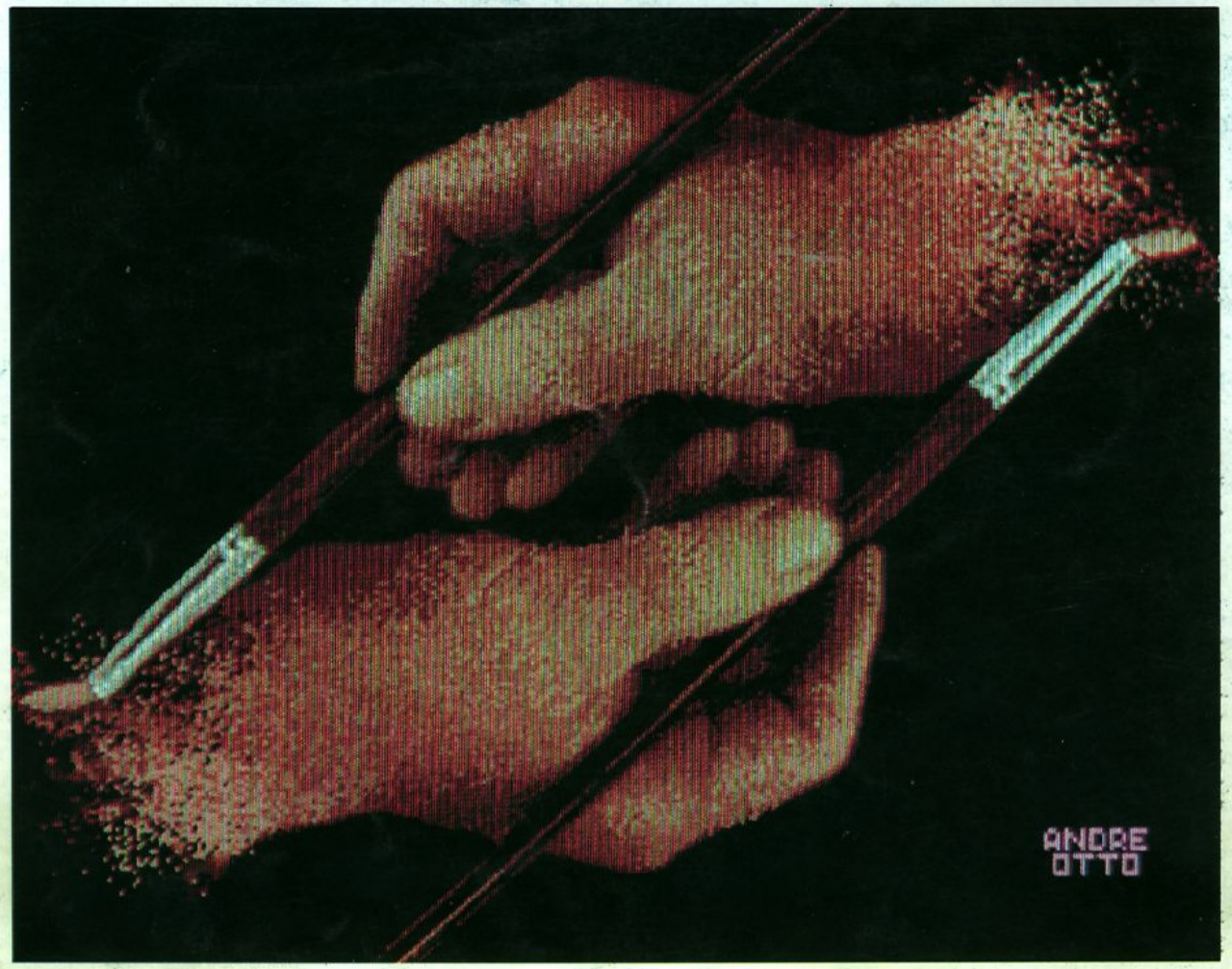
Contrairement à **Deluxe Paint 2**, il peut se placer indifférement en "chip" ou "fast" RAM. Dans les menus, on trouve les commandes "save at" et "load from" ce qui laisse penser qu'on pourra lire ou écrire des portions d'image. Si c'est le cas, Waou!!!. C'est pas fini, on peut aussi ouvrir plusieurs images de résolution différentes en même temps et couper/coller entre elles.

Il y a aussi les différents outils pour les brosses comme dans DPaint 2, et apparemment un "anti-aliasing" automatique pour les rotations. Les opérations entre brosse et image comme dans Digipaint (mélange, ajout, etc..) sont aussi prévues.

Le prix prévu est 149$ aux U.S, c'est un peu cher par rapport à **DPaint** et **Photon-paint** qui se vendent autour de 100$.

Un détail intéressant : la démo a été réalisée sur un A2000 avec la carte Hurricane (68020) et 3 megas de Ram...

Aitor



Il y a quelques années, si vous me parliez informatique, je vous dévisageais tel un "extra tes restes". Mais si en plus vous me laissiez entrevoir la possibilité de dessiner avec un ordinateur, alors là je fuyais à grandes enjambées, et je crois même que j'aurais pu me présenter aux jeux olympiques de Séoul : j'avais des chances!

Et puis le miracle est arrivé. J'ai découvert non pas la grotte de Lourdes mais des images très performantes sur un moniteur d'ordinateur.

Je me suis approché de la "bête" et au lieu de lui jeter du pain j'ai cherché son nom : **AMIGA.** Ce fut le coup de foudre, juste entre les deux yeux; à partir de cet instant mes conceptions artistiques se sont modifiées.

Depuis des années je pratique les arts plastiques et graphiques dans leurs plus pures traditions et maintenant l'ordinateur est devenu pour moi un outil privilégié dans la création picturale. Parler d'Amiga et de performances graphiques est devenu un pléonasme, pourtant c'est une hyper-réalité.

J'aborde mes écrans graphiques comme mes dessins et peintures, mais je les réalise avec beaucoup plus de rapidité. Le résultat est immédiat et c'est un atout très important pour obtenir l'effet optimum. Lorsqu'une toile est terminée, il faut se contenter du résultat obtenu. Mais avec l'Amiga j'ai la possibilité de visualiser des dizaines de versions différentes, de les transformer complètement, de fouiller parmi les 4096 couleurs afin d'obtenir la meilleure harmonie, de structurer la mise en page... et tout cela pendant qu'une toile, elle, est en train de sécher.

Ce nouvel outil pour moi est mauvaise, l'ordinateur n'en fera pas une oeuvre d'art de même qu'une machine à écrire ne donne pas de talent à un écrivain.

J'utilise surtout trois programmes avec lesquels je jongle en permanence:

- **Deluxe Paint II** (le roi des rois qui dessine et peint à merveille)
- **Butcher** et **Pixmate** (qui eux réorganisent mes palettes et remettent un peu d'ordre dans mon travail).

Je travaille toujours en basse résolution afin de privilégier le nombre de couleurs et l'accès à toutes les fonctions d'un même programme. Une mémoire d'un méga est confortable pour réaliser une illustration en 2-D.

Une ombre importante reste les sorties d'écrans d'une qualité professionnelle. Mes images doivent pouvoir être manipulées, montrées en dehors du moniteur, imprimées pour l'édition, la presse, etc. Et là l'aventure commence!

Les tirages couleur sur imprimante sont encore assez loin des originaux sur écran. Les photos directes d'écrans sont belles en couleurs, mais très déformées, et les photos sur palette polaroïd sont nettes mais inutilisables pour les couleurs et les valeurs. C'est encore le système "bricole" qui prédomine - c'est pourquoi je lance un appel : "Si quelqu'un connait une solution efficace ou une adresse miracle, il sera le bienvenu."

D'autres systèmes informatiques obtiennent de bons résultats mais sont mal adaptés pour l'Amiga (je les ai essayés). La technique évolue à grande vitesse, et je suis confiant de voir ces problèmes photographiques bientôt résolus.

Aujourd'hui, selon les besoins et avec la même passion, je taille mes crayons, je presse mes tubes de peinture - ou j'allume mon Amiga.

- **Claude Andreotto**

Claude Andreotto est illustrateur professionnel depuis une quinzaine d'années, dans les techniques les plus classiques (peinture, dessins, etc). Pour lui, la découverte de l'Amiga est devenue une veritable passion. "Je désire faire de l'Amiga mon instrument privilégié de travail", dit-il. Il habite à Chilly-Mazarin dans l'Essone.

Imprimé par NEWS PRINT, Eymet 24500